



UNIVERSIDAD RICARDO PALMA
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

**La dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de
secundaria en un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia
del COVID 19**

TESIS

Para optar el título profesional de Licenciada en Psicología

AUTORA

Dioses Cardoza, Sofia Beatriz (0009-0003-3419-5555)

ASESORA

Espíritu Salinas, Natividad Marina (0000-0001-6621-4405)

Lima, Perú

2023

Metadatos Complementarios

Datos de autor

AUTORA: Dioses Cardoza, Sofia Beatriz

Tipo de documento de identidad de la AUTORA: DNI

Número de documento de la AUTORA: 76156516

Datos de asesor

ASESORA: Espíritu Salinas, Natividad Marina

Tipo de documento de identidad de la ASESORA: DNI

Número de documento de identidad de la ASESORA: 09136467

Datos del jurado

JURADO 1: Córdova Cadillo, Alberto. DNI 08458178. ORCID 0000-0002-8221-3960

JURADO 2: Gutiérrez Ramirez Carlos Enrique. DNI 41004868. ORCID 0000-0002-8058-4645

JURADO 3: Tauro Uriarte, Talia Beatriz. DNI 08194254. ORCID 0000-0002-7446-4284

JURADO 4: Espíritu Salinas, Natividad Marina. DNI 09136467. ORCID 0000-0001-6621-4405

Datos de la investigación

Campo del conocimiento OCDE: 5.01.00

Código del Programa: 313016

ANEXO N°1

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Sofía Beatriz Dioses Cardoza
con código de estudiante número 201520544, con DNI N° 76156516,
con domicilio en Calle Carzou 108
distrito San Borja, provincia y departamento de Lima,
en mi condición de bachiller en Psicología de la Facultad
Psicología, declaro bajo juramento que la presente tesis titulada:
"La dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de secundaria en un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19"
es de mi única autoría, bajo el asesoramiento del docente Natividad Espíritu Salinas
y no existe plagio y/o copia de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de
investigación presentado por cualquier persona natural o jurídica ante cualquier institución
académica o de investigación, universidad, etc; La cual ha sido sometida al antiplagio Turnitin y
tiene el 15% de similitud final.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en la tesis, el contenido de estas corresponde a las opiniones de ellos, y por las cuales no asumo responsabilidad, ya sean de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o de internet.

Asimismo, ratifico plenamente que el contenido íntegro de la tesis es de mi conocimiento y autoría. Por tal motivo, asumo toda la responsabilidad de cualquier error u omisión en la tesis y soy consciente de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de falsa declaración, me someto a lo dispuesto en las normas de la Universidad Ricardo Palma y a los dispositivos legales nacionales vigentes.

Surco, 12 de octubre de 2023

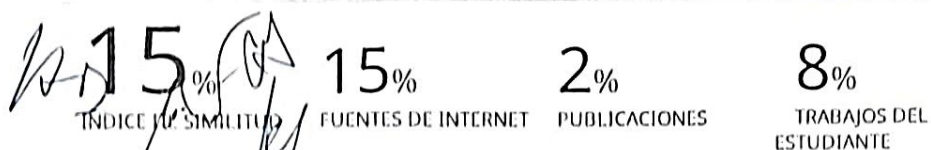
Sofía Beatriz Dioses

Nombres y Apellidos: Sofía Beatriz Dioses Cardoza

DNI Nro. 76156516

La dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de secundaria en un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
2	repositorio.uigv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Ricardo Palma Trabajo del estudiante	2%
4	repositorio.urp.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Peruana Los Andes Trabajo del estudiante	1%
8	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1%



Mg. Leslie Denise Tantaleán Oliva
Unidad de Grados y Títulos
JEFA

Dedicatoria

A Dios por su inmenso amor y gracia que siempre otorga.

A mis papás y a mi hermana por siempre apoyarme y preocuparse por cada
aspecto de mi vida.

A mis amigos por ser también fuente de inspiración, sustento y alegrías, dando
luz y enseñanzas a mis días.

Introducción

La tecnología es actualmente un recurso de gran valor y ayuda para los que la utilizan. Actualmente, con el uso de la tecnología y su avance también es empleada como fuente de entretenimiento como son los videojuegos, que se pueden dar de manera online con el uso de ciertos dispositivos.

El Ministerio de Salud publicó estadísticas del año 2018, con respecto a personas con caso de adicción a videojuegos, obteniendo más de dos mil casos en todo el país. Este número aumentó en el año 2019, debido a que surgieron 3.099 que se atendieron en los diversos centros de salud pública.

El presente trabajo plantea obtener información con respecto a las adicciones, específicamente a los videojuegos y su vínculo con el rendimiento académico, ya que en una era tecnológica es muy importante conocer cómo esta influye en los alumnos y su vida y su ambiente académico, especialmente a lo largo de la pandemia del COVID 19.

Por ello se cuestiona, ¿En qué medida se relaciona la dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes del nivel de educación secundaria básica de un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19?, nos ayuda a conocer más acerca de este tema.

En el capítulo 1, se realizará el planteamiento del estudio, en los siguientes dos capítulos el marco teórico y las hipótesis y variables. En el capítulo 4 el método, en 5 los resultados y en el último, conclusiones y recomendaciones.

Índice

Dedicatoria.....	3
Introducción.....	5
Índice.....	6
Índice de tablas.....	8
CAPÍTULO I: Planteamiento del Estudio	
1.1 Formulación del problema.....	10
1.2 Objetivos.....	12
1.2.1 General.....	12
1.2.2 Específico.....	12
1.3 Importancia y justificación del estudio.....	13
1.4 Limitaciones del estudio.....	14
CAPÍTULO II: Marco Teórico	
2.1 Marco histórico	16
2.2 Investigaciones relacionadas con el tema.....	23
2.3 Bases teórico-científicas del estudio.....	32
2.4 Definición de términos básicos.....	43
CAPÍTULO III: Hipótesis y Variables	
3.1 Supuestos científicos	46
3.2 Hipótesis.....	47
3.2.1 General.....	47
3.2.2 Específicos.....	47
3.3 Variables de estudio o áreas de análisis.....	48

CAPÍTULO IV: Método

4.1 Población, muestra o participantes.....	49
4.2 Tipo y diseño de investigación.....	49
4.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	50
4.4 Procedimientos y técnicas de procesamiento de datos.....	53

CAPÍTULO V: Resultados

5.1 Presentación de datos.....	54
5.2 Análisis de datos.....	64
5.3 Análisis y discusión de resultados.....	68

CAPÍTULO VI: Conclusiones y Recomendaciones

6.1 Conclusiones generales y específicas.....	74
6.2 Recomendaciones.....	75
6.3 Resumen. Términos claves.....	76
6.4 Abstract. Key words.....	76
Referencias.....	78

Anexos

Consentimiento Informado.....	87
-------------------------------	----

Índice de Tablas

Tabla 1. Determinación de la normalidad de la muestra mediante el estadístico Kolmogorov Smirnov 64

Tabla 2. Cálculo de la relación entre la dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes del nivel de educación secundaria básica de un colegio particular en Lima, utilizando el coeficiente de correlación de Spearman..... 65

Tabla 3 Comparación entre la dependencia a los videojuegos en varones y mujeres del nivel de educación secundaria básica de un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19 65

Tabla 4. Comparación entre el rendimiento académico en varones y mujeres del nivel de educación secundaria básica de un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19..... 66

Tabla 5. Relación entre la dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico en varones del nivel de educación secundaria básica de un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19 67

Tabla 6. Relación entre la dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico en mujeres del nivel de educación secundaria básica de un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19 utilizando Spearman..... 67

CAPÍTULO I

1. Planteamiento del Estudio

1.1. Formulación del problema

Hoy en día, es muy habitual que muchos jóvenes utilicen los videojuegos como forma de entretenimiento, ya que estos han ido evolucionando y adecuándose a los gustos de sus consumidores a lo largo del tiempo. Asimismo, se han implementado muchas formas por las cuales las personas pueden jugar, tanto de manera online como a través de ciertos tipos de dispositivos, que hacen esta experiencia más rápida, accesible y cómoda.

Ha variado en gran proporción la cantidad y hábito de juego que los menores realizan y esto ha hecho que influya directamente como aspecto negativo en ellos mismos y en su entorno.

Es de vital importancia el plantear que este uso mal adecuado ha ido también afectando el ámbito escolar, en específico, el rendimiento académico, pues perjudica en gran medida el aprendizaje que un alumno puede obtener. En esa línea, El rendimiento académico engloba una diversidad de elementos complejos que influyen en el individuo durante su proceso de aprendizaje. Se ha conceptualizado como una evaluación del éxito del alumno en las actividades escolares, representado a través de notas que cuantifican su desempeño. Estas calificaciones revelan tanto las asignaturas aprobadas como las reprobadas, así como la tasa de abandono y el nivel de logro académico (Sánchez, 2000, p. 346).

Debido a la creciente dependencia a los videojuegos, se ha podido analizar un gran deterioro en el área de rendimiento académico, debido a que los alumnos

no logran llevar este proceso de aprendizaje de una manera óptima en condiciones sin algún factor que impida este proceso.

El Ministerio de Salud publicó estadísticas del año 2018, con respecto a personas con caso de adicción a videojuegos, obteniendo 2.233 casos en el país. Este número aumentó en el año 2019, debido a que surgieron 3.099 que se atendieron en los diversos centros de salud pública.

De la misma forma, Minsa estimó en base a lo que informaron expertos del Hospital Víctor Larco Herrera (HVLH), que cuando comenzó la pandemia se incrementó el número de adictos a los videojuegos tanto en adolescentes como en niños, debido al aislamiento y reducción al interactuar con otros individuos de su generación. Asimismo, dentro de la información que brindó el Ministerio de Salud, Julissa Castro, médica psiquiatra del nosocomio mencionado, añadió el aumento de estas personas con la tecnología digital, por motivos de entretenimiento o estudios, perjudicando otros entornos de la vida cotidiana.

El Seguro Social de Salud (EsSalud) planteó, que ser adicto a videojuegos debe considerarse tener una enfermedad mental, que se puede apreciar en niños durante su etapa de colegio, causando aislamiento y perjudicando su aprendizaje. De igual importancia, también se añadió la información del Dr. Vera, psiquiatra de la entidad, el cual manifestó que los videojuegos son la nueva "droga digital" en los niños, que impiden la actividad física y el ocio, los cuales son necesarios para su desarrollo.

Esta información refleja la gran importancia que se le debe tener a este tema, debido a las grandes complicaciones que implica el uso inadecuado o la dependencia a los videojuegos que puede ser un elemento relevante en cuanto

al rendimiento académico de un alumno.

De esta forma se ha planteado la siguiente pregunta: ¿Se relaciona la dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes del nivel de educación secundaria básica de un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19?

1.2 Objetivos

1.2.1 General

- Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes del nivel de educación secundaria básica de un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19.

1.2.2 Específicos

O₁: Comparar la dependencia a los videojuegos según sexo en estudiantes del nivel de educación secundaria básica de un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19.

O₂: Comparar el rendimiento académico en estudiantes del distrito de San Borja según el sexo del nivel de educación secundaria básica de un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19.

O₃: Relacionar la dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico en varones del nivel de educación secundaria básica de un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19.

O₄: Relacionar la dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico en mujeres del nivel de educación secundaria básica de un colegio particular del

distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19.

1.3 Importancia y justificación del estudio

Este estudio fue realizado con la finalidad de generar conciencia e impacto con respecto a una realidad que se está volviendo muy común dentro del entorno y el cual se debe enfocar como parte de un problema más de preocupación, pues con el uso de la tecnología y el manejo de nuevas redes de comunicación, es cada vez un tema más visto y poco controlable, tanto de manera nacional como mundial.

Se busca evaluar cómo el mal uso a los videojuegos generaría un efecto no positivo en varios aspectos de la vida, partiendo de la propia persona, ya que, al no tener un uso adecuado o control de las propias acciones, puede afectar la salud, así como involucrar el ámbito familiar, escolar y social.

Del mismo modo, se hace énfasis en el ámbito escolar del individuo, en especial con respecto al rendimiento académico, ya que tanto los maestros, padres, familiares, como el propio alumno, han podido analizar el deterioro que hay en esta área. Es de gran relevancia no solo para el presente, ya que se adquieren conocimientos importantes para su desarrollo, sino que influye en el futuro de la persona. Por lo tanto, se debe de actuar de una manera en la que se otorgue el valor que le corresponde y poder buscar una solución o manera de abordar este tema para así poder guiar a los jóvenes a una conducta en la cual puedan medirse y ser conscientes del impacto que le puede causar las acciones con un uso inadecuado o desmedido.

Así mismo, estos resultados pueden aportar en contribuir a poder plantear los efectos que puede originar esta conducta dependiente, ya que las

consecuencias son diversas además del ámbito escolar, y así establecer un cambio o modificación en las acciones de los que tienen esta dependencia. De igual manera, puede ayudar al entorno a informarse, evaluar sus propias acciones y analizar en que forma puede ayudar a los seres humanos con su dependencia a los videojuegos.

Por lo tanto, se puede partir de esta investigación para poder también tomar en cuenta aspectos de la vida diaria en las cuales también ha influido este tema y examinar la situación en la que se está viviendo.

1.4 Limitaciones del estudio

Se presentan las limitaciones mencionadas a continuación:

En primer lugar, una limitación es la confidencialidad, pues los alumnos pueden comentar las pruebas con sus demás compañeros y esto podría afectar o variar la respuesta de estos.

En segundo lugar, puede darse el caso de que las personas tengan poca disposición para poder realizar la prueba o se dé la situación de que no quieran participar.

En tercer lugar, es factible que se dé un sesgo o falseamiento en la respuesta de los estudiantes, ya sea por querer tener una buena apariencia ante los demás (deseabilidad social) o por el poco interés que el alumno tenga, debido a que puede marcar de manera rápida sin leer o ser consciente de la prueba.

En cuarto lugar, otro aspecto importante es la cantidad de la población muestral, ya que puede verse afectada por la falta de autorización de los padres o persona responsable.

En quinto lugar, esta investigación puede carecer de generalización de los datos con respecto a otras muestras cuyo estudio se enfoca en las mismas variables, en el aspecto que puede variar tanto por el entorno de la economía, la cultura, entre otras.

CAPÍTULO II

2. Marco Teórico

2.1 Marco histórico

Carravilla (2020) estudió la relación entre la dependencia y el uso no apropiado de videojuegos y TIC. En donde también nos plantea aspectos históricos muy relevantes. El poder delimitar cuál fue el primer videojuego es complejo debido a los conceptos que se tiene de este tipo de juegos electrónicos. Aún, así como primera alternativa se encuentra el que desarrolló Douglas en 1952, denominado OXO, el clásico tres en raya que enfrenta al usuario con la máquina. Luego de 6 y 10 años, se presentó en los juegos Tennis for Two y Spacewar!, respectivamente, cuya popularidad solo se centró en los universitarios.

Pasado los años, en 1966 se creó el videojuego “Fox and Hounds” que evolucionó por último en “Magnavox Odyssey”, la primera plataforma que se lanzó en 1972, en donde esta permitió poder conectarla a la TV y que se pueda jugar a diversos videojuegos grabados previamente. Asimismo, se sumó la presentación de la máquina Pong, el cual se podía jugar en lugares públicos. En el mismo año, se presentó el considerado como la base de los videojuegos como industria, Space Invaders. Posteriormente, fueron innovando a los videojuegos con microprocesadores y chips de memoria, originando en los mercados domésticos la aparición de plataformas como Atari 5200 y Odyssey 2. De igual manera, las máquinas recreativas fueron aumentando su popularidad con juegos como Pacman o Tron (Carravilla, 2020).

En los años 1983 y 1985, los videojuegos pasaban por una crisis en Estados Unidos, caso contrario ocurría en Japón en donde triunfaba la

Famicom, nueva consola elaborada por Nintendo Co., y que llegó a Europa bajo la denominación de NES. Debido a toda esta situación, los americanos decidieron adoptar la NES como el sistema de juego principal (Carravilla, 2020, p. 13).

En los años 90, se dio el surgimiento de las videoconsolas, debido a esto también se introdujeron nuevos inventos tecnológicos como el CD-ROM. En cuanto a las PC, las empresas comenzaron a implementar tecnologías tridimensionales. Los videojuegos 3D (como PlayStation, Sega Saturn) adquirieron la atención de los consumidores, conociéndolos como la generación de los 32 bits. De igual modo, uno de esos productos fue el Nintendo 64 y la Atari Jaguar. Por otra parte, se dio lugar a las videoconsolas portátiles como Game Boy, tanto esta como las creadas posteriormente, arrasaron en el mercado debido a su sistema de juego y gran popularidad. Asimismo, finalizando los 90's Playstation se consolidó como la consola más popular (Carravilla, 2020). En la segunda mitad de los 90 nació el juego multijugador gracias a la conexión a internet, apareciendo así los Massive Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG).

En el año 2000 Sony lanzó la Play Station 2, que ganó en ventas más de cien millones. Un año más tarde, Microsoft entraría a la industria de las consolas con el surgimiento de la Xbox. Sumado a ello, Nintendo se propuso lanzar su consola más representativa: la Gamecube, así como la primera Game Boy Advance. (Carravilla, 2020, p. 15).

En el 2004 se lanzó el Nintendo DS y PSP (Nintendo y Sony respectivamente). Posteriormente en el 2005 apareció la Xbox 360 y un año más tarde Sony y Nintendo lanzarían la Play Station 3 y la Wii. Se

optó por ofrecer a los jugadores una calidad superior en las gráficas, por ello Microsoft apostó por el HD DVD, en tanto Sony lo hizo por Blu-ray, donde vencería este último debido a su tecnología, en el año 2008. La Wii optó por una forma innovadora de juego con control a través de movimientos que terminó siendo un gran éxito que abriría camino a otras tecnologías. (Carravilla, 2020, p. 15).

Llegado el 2012 aparecieron la Nintendo 3DS y Switch, Play Station 4, Wii U, y Xbox One. En este año se dio un gran avance por el incremento y mejora en la utilización de internet como eje y soporte central para que operen las nuevas consolas, añadiéndose también a plataformas de entretenimiento (Netflix, HBO, Wuaki TV). De igual manera, se dio “la supremacía del PC”, con la innovación de nuevos ordenadores gaming, demostrando ser superior a las consolas domésticas (Carravilla, 2020).

El 2020, comenzó la novena generación de consolas. Según Carravilla (2020) el cual precisa que esta sería considerada la última generación de consolas, ya que la industria está experimentando una digitalización constante e imparable. Por lo tanto, se prevé que para 2028 a totalidad de videojuegos se lanzarán a través de streaming, e incluso algunas proyecciones sugieren la posibilidad de contar con una única consola en ese momento (p.19).

Según Karlosperu (2020), se pudo obtener un ranking de 5 videojuegos que poseen una gran relevancia entre los peruanos, los cuales son los siguientes:

Figura 1

Videojuego Call Of Duty Warzone.



Nota. Fuente: hobbyconsolas.com (2021)

A.**Call Of Duty Warzone**: Es un juego de acción y combate de un solo jugador, de la cadena de Call of Duty® renovado con un área de combate mayor. Consiste en ser dejado en una isla con 150 jugadores más y el ganador será el que sobreviva hasta el final.

Figura 2

Videojuego Valorant desarrollado y publicado por [Riot Games](#).



Nota. Fuente: latam.ign.com (2020)

B.Valorant: La finalidad del juego es realizar disparos en primera persona, tiene opción de múltiples jugadores 5v5 donde se deben atacar y defender.

Figura 3

Videojuego Fall Guys de [Epic Games](#).



Nota. Fuente: zonammorpg.com (2021)

C.Fall Guys: Es un juego online de carreras multijugador donde son disputadas partidas de 60 participantes, en el que cada uno de estos compite por llegar

primero en un escenario lleno de plataformas móviles y obstáculos variados.

Figura 4

Videojuego Among Us creado por la compañía estadounidense Innersloth.

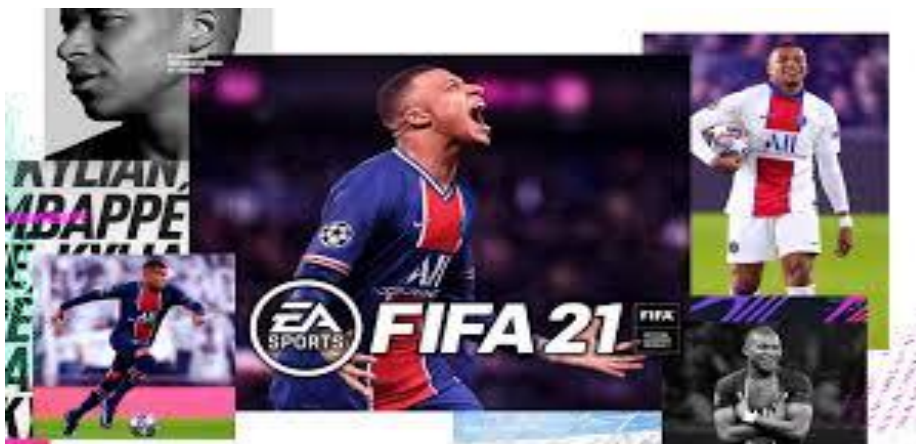


Nota. Fuente: vidaextra.com (2021)

D. Among Us: Es un juego en línea multijugador que permite la participación de entre 4 y 10 personas. En este juego, uno o dos jugadores son designados como enemigos cuya misión es eliminar a los demás sin revelar su identidad. Por lo tanto, algunos jugadores deben evitar ser descubiertos mientras los demás intentan descubrir a los impostores, al tiempo que todos realizan tareas asignadas.

Figura 5

Videojuego Fifa 21 desarrollado por Electronic Arts EA Vancouver



Nota. Fuente: gameprotv.com (2020)

E.Fifa 21: Se trata de un juego de fútbol lanzado en el año 2020 que está disponible para PlayStation 4, Microsoft, Nintendo Switch y Xbox One. En este videojuego, los jugadores tienen la oportunidad de vivir la emoción de las competiciones más destacadas a nivel mundial, con ligas como la Champions, la de Europa, la Libertadores, entre otras.

2.2 Investigaciones relacionadas con el tema

Investigaciones nacionales:

Pari Viza (2021) examinó el vínculo entre Fortnite y el rendimiento académico en alumnos de un curso de sexto y séptimo en un colegio secundario de Arequipa. Fue cuantitativa, correlacional y descriptiva, no experimental. Se trabajó con 67 estudiantes de esta institución. Se empleó una escala Likert con 25 ítems, en una escala de 0 a 4. Además, se registraron las notas semestrales de los participantes. Los hallazgos indicaron que hay un vínculo significativo entre

Fortnite y el rendimiento académico en la muestra, ya que el valor de Sig (.052) se encuentra cercano a .05.

Sánchez-Yarmas (2021) examinó los vínculos entre adicción a internet, resiliencia y rendimiento académico en adolescentes de Pucallpa, Ucayali-Perú. La muestra fue de 519 alumnos de los tres últimos años de secundaria, que tenían entre 14 y 18 años. Se utilizaron la Escala de Resiliencia adaptado de Novella (2002), el Test de Adicción a Internet de Young que adaptó Matalinares et al. (2012) y las notas proporcionadas por los colegios como instrumentos de medición. Se encontró relación entre la adicción a internet y la resiliencia, y no se encontró vínculo entre adicción a internet y rendimiento escolar. Se concluyó que la falta de percepción respecto a que la resiliencia es un elemento clave para el desempeño escolar de la muestra, recomendándose llevar a cabo estudios posteriores en adolescentes que no estén escolarizados para comparar con la presente.

En su estudio, López y Huamán (2020) examinaron si el juego online Dota 2 tiene impacto negativamente en el rendimiento de alumnos de 3° de secundaria de un colegio en Paucarpata. Fue cuantitativo, descriptivo correlacional, no experimental. Se trabajó con 28 alumnos elegidos mediante un muestreo censal. Se utilizaron encuestas y análisis documental como técnicas de recolección de datos. Los resultados demostraron una relación significativa y negativa entre Dota y el rendimiento académico, con un nivel de correlación del 84%. Asimismo, se observó una correspondencia inversamente proporcional, donde a mayor tiempo dedicado a jugar Dota, se obtuvo resultados académicos más bajos en los alumnos del colegio, con un nivel de confianza del 95%.

En su estudio, Lozano (2020) se propuso llegar a la determinación del grado de dependencia al celular en alumnos de último año en la I.E Secundaria Cesar Vallejo en Huancané. Fue descriptiva, transversal no experimental. Se contó con la participación de 82 alumnos. Se utilizó una encuesta y el instrumento empleado fue el test de dependencia al móvil (TDM), validado y confiable según Flores y Gamero. Los datos que se obtuvieron se analizaron mediante porcentajes utilizando estadística descriptiva, una base de datos y Excel. Los hallazgos revelaron que el nivel de dependencia es en un 43,9% medio, 32,9% alto y 23,2% bajo. Sobre las dimensiones, 40,2% mostró abstinencia, 57,3% abuso y dificultad en el control de impulsos, 35,4% problemas por uso excesivo y 48,8% dificultades para manejar la tolerancia. Se concluye que los alumnos estudiados presentan dependencia al celular en un nivel medio y alto.

Gozme y Uracchua (2019) llevaron a cabo un estudio para examinar en qué nivel influyen los videojuegos en el rendimiento académico de estudiantes de 3° a 5° del nivel secundario en un colegio de Arequipa. Se trabajó con 300 alumnos. Para evaluar la variable independiente "videojuegos", emplearon un cuestionario compuesto por 10 preguntas, mientras que el "rendimiento académico", se tomaron en cuenta las calificaciones de los alumnos. Se concluyó que existe una relación negativa entre el grado de adicción a los videojuegos y el rendimiento académico, demostrando que un mayor nivel de adicción se vincula con un rendimiento académico más bajo.

En su estudio, Abril y Chavez (2019) examinaron la conexión entre la adicción a los juegos en línea y el rendimiento académico en alumnos de secundaria. La muestra consistió en 388 alumnos de 1° a 5°, todos varones entre los 12 y 17 años. Fue empleado el "Test de adicción al juego en línea" para evaluar los

niveles de adicción, y las notas proporcionadas por la entidad se utilizaron como medida del rendimiento académico. Así, fue concluyente que existe un vínculo entre las dos variables.

En su estudio, Acosta (2018) indagó sobre el vínculo entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico en un colegio privado de Independencia. Se encuestaron a 122 alumnos de 1° a 5° de secundaria. Los resultados revelaron que no había vínculo entre uso general de videojuegos y rendimiento escolar. No obstante, se encontraron vínculos significativos entre el tipo de consola utilizada y el rendimiento académico en el curso de comunicación ($p=.012$) y en el área de educación física ($p=.029$). También se identificó una relación entre el momento de uso de los videojuegos respecto a las tareas y el rendimiento académico en comunicación ($p=.011$), así como entre el acompañamiento durante los videojuegos y el rendimiento escolar en el aspecto de conducta ($p=.048$).

Olarte y Taboada (2018) indagaron sobre la relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento escolar de los estudiantes de tercer a quinto grado en un colegio secundario de Ayacucho en 2017. La muestra consistió en 207 alumnos a quienes se entrevistó. Se empleó un cuestionario que exploraba las experiencias vinculadas con los videojuegos, mientras que para medir el rendimiento escolar se utilizaron las calificaciones y los promedios obtenidos. Los resultados revelaron que la adicción a los videojuegos afecta al rendimiento académico.

Luque (2018) desarrolló una investigación sobre los factores vinculados al rendimiento académico en el alumnado que desaprobó el nivel secundario en un

colegio estatal de Arequipa, cuya finalidad fue definir qué elementos influyen en el rendimiento académico del alumnado que desaprobó. Se tomó como muestra estudiantes que cursaban entre 3° y 5°, que llevaban nivelación, dando un total de 152 alumnos. A estos se les entrevistó, se les aplicaron encuestas y test. Entre los resultados obtenidos se indicó que la adicción al internet y el riesgo del consumo problemático de alcohol, drogas y otras sustancias se vinculan a un rendimiento académico bajo en estudiantes desaprobados.

Loyola y Angel (2018) desarrollaron estudio para investigar el impacto de los videojuegos y los juegos online en el rendimiento académico de los alumnos en colegios nacionales de nivel secundaria en San Sebastián-Cusco. El estudio se enmarca en un enfoque descriptivo para 57 alumnos de 3° y 4° de secundaria, seleccionados mediante un muestreo censal. Se les fue aplicada una encuesta para la recopilación de datos. Los hallazgos demostraron una relación moderada y positiva entre los videojuegos y juegos y el rendimiento académico en áreas diversas del alumnado. Asimismo, fue observable una correlación directa entre conflictos familiares experimentados por el alumnado y su rendimiento académico. Se concluyó que mientras menos de juegue, se tienen mejores notas, respaldado por un nivel de confianza del 95%.

Investigaciones internacionales:

Zapata et al. (2021) llevaron a cabo un trabajo analítico, retrospectivo y transversal, en la que relacionaron las horas en pantalla con el rendimiento escolar. La población muestral fue de 733 alumnos de 5to a 8vo año. Respecto al rendimiento escolar se midió con las calificaciones de cursos como educación física, matemática, lengua, promedio general y comportamientos vinculados a la

cognición. Del mismo modo, el vínculo entre tiempo de pantalla y rendimiento escolar se midió con Pearson y para el sexo y horas de pantalla se utilizó un ANOVA de dos vías. De la cual se evidenció que los estudiantes ocupan su tiempo jugando y las estudiantes navegando en línea. Se dedujo que en ambos casos las notas eran menores en educación física, matemática, lenguaje y promedio.

Sánchez y Zambrano (2020) en su tesis cuya finalidad fue examinar el impacto de la ciberadicción en el rendimiento estudiantil de alumnado en un centro educativo. Fue cuantitativa, descriptiva y exploratoria de tipo transversal. Los participantes fueron padres, docentes y estudiantes de la institución, con una población final de 544 individuos. Se trabajó con 60 padres, 62 alumnos y 10 profesores. El enfoque utilizado fue el método hipotético-deductivo. Se empleó un cuestionario estructurado. Los hallazgos demostraron que la ciberadicción impacta directamente en el ámbito educativo de los adolescentes.

Cruz y Fuentes (2020) investigaron cómo los juegos online influyen en el rendimiento académico de escolares de 12 a 15 años en un centro educativo de Guayaquil, la muestra estuvo formada por 750 personas aproximadamente. Para ello se utilizó una encuesta y cuestionario. Los resultados obtenidos confirmaron que los juegos online tienen influencia en la conducta de los adolescentes y esto deriva en que tengan bajo rendimiento escolar.

Sánchez-Alcaraz et al. (2020) investigaron la relación entre la actividad física, los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de universidad. La muestra consistió en 87 alumnos de una universidad, compuesta por 42 varones y 45 mujeres, de entre 19 y 41 años. La recopilación de datos fue mediante

cuestionarios. Se evaluó el rendimiento académico utilizando las notas promediadas y los hallazgos revelaron una correlación positiva entre la actividad física y el rendimiento académico. Esto significa que a medida que aumentaba la actividad física, también aumentaba la nota promedio. Asimismo, se halló vínculo entre actividad física y los videojuegos, lo que indica que a mayor nivel de actividad física, también se observaba un mayor uso de videojuegos. Los hallazgos demostraron una correlación positiva y estadísticamente significativa entre el nivel de actividad física de los alumnos y su rendimiento académico, así como con el uso de videojuegos. Sin embargo, no se halló correlación entre rendimiento académico y uso de videojuegos. Además, se observó que los estudiantes masculinos realizaban casi el doble de actividad física semanal en comparación con las estudiantes femeninas, y también mostraron niveles significativamente más altos en cuanto al uso de videojuegos.

Santos y Chávez (2020) investigaron la utilización de videojuegos en estudiantes de colegios ecuatorianos. La muestra incluyó a 711 adolescentes que tenían entre 11 y 16 años. Se utilizaron varios cuestionarios, incluyendo uno sociodemográfico (46 ítems) y otro sociofamiliar (26 ítems) elaborados por los investigadores, con preguntas cerradas y opciones de respuesta múltiple. También se aplicaron dos cuestionarios, uno de (Chamarro et al., 2014) y el otro de (Labrador, Becoña y Villadangos, 2008). En las conclusiones del estudio se encontró que los videojuegos no representan un problema que tenga efectos negativos en los menores. Sin embargo, en la medida que son usados de manera excesiva, pueden impactar negativamente en el rendimiento académico y hasta en su bienestar físico y mental.

Pérez (2019) en su estudio para examinar cómo influyen los videojuegos en el

rendimiento académico de alumnos de 5° y 6° en dos colegios de una ciudad de España. La investigación utilizó una encuesta como instrumento principal, compuesta por veinticuatro ítems con opción múltiple. Además, los docentes de las aulas realizaron un informe sobre el clima en el salón y la cantidad de suspensos. En total, participaron 76 estudiantes de 9 a 12 años, uno de 5° y otro de 6° en cada entidad. Según las conclusiones del estudio, se observa que los videojuegos sí influyen significativamente en la vida de los participantes, ya que la mayoría de ellos dedican mucho tiempo a jugar. Más del 50% de encuestados admiten jugar videojuegos durante una a tres horas diarias los fines de semana. Además, se examinaron los potenciales efectos a nivel conductual y físico asociadas al exceso de juego de video. Según los resultados de la encuesta, más del 50% de estudiantes afirmaron que los videojuegos no tienen ningún efecto en su comportamiento ni les causan problemas. No obstante, se encontró que un rango significativo de los estudiantes (28.6%) cree que los videojuegos pueden volverlos más competitivos, un 36.5% admitió que a veces se ponen de mal humor si no pueden jugar, un 28.6% mencionó que a veces experimentan dolores en las muñecas o el cuello al jugar y un 44.4% admitió que a veces prefieren jugar a realizar sus tareas o estudiar.

Restrepo et al. (2019) llevaron a cabo un trabajo descriptivo correlacional, para estudiar el vínculo entre rendimiento académico y uso de videojuegos para 355 alumnos de entre 12 a 14 años. Se empleó el Cuestionario de Uso Problemático de Nuevas Tecnologías (UPNT) de Crespo et al. (2013). Según los resultados y la discusión, se concluye que es importante considerar la utilización de videojuegos en los adolescentes y su vínculo con el rendimiento académico. Sin embargo, no hay un consenso claro a favor o en contra de su uso, y existen

puntos de vista divergentes sobre el tema.

En su investigación, Catota (2019) se enfocó en analizar el vínculo entre los videojuegos y el rendimiento académico de alumnos de 8vo año en un colegio de Cotopaxi. Se buscó determinar si los videojuegos impactan directamente en el rendimiento académico mediante un análisis del rendimiento académico de los alumnos y el establecimiento de criterios específicos sobre la utilización de videojuegos y su efecto en el rendimiento. Para llevar a cabo la investigación, se emplearon enfoques tanto cualitativos como cuantitativos, utilizando métodos de investigación de campo y revisión bibliográfica. Se utilizaron enfoques descriptivos, asociativos y correlacionales para analizar los datos recopilados. La población constó de 60 alumnos, 60 apoderados y 12 profesores. Durante el estudio, se realizaron operacionalizaciones de variables que ayudaron a diseñar los instrumentos utilizados para recopilar la información necesaria. Fue concluyente que los videojuegos impactan en el rendimiento académico. Factores como el entorno familiar, la situación socioeconómica y la estabilidad del hogar influyen en esta relación. Los estudiantes pueden recurrir a los videojuegos como una forma de compensación cuando enfrentan dificultades en estas áreas, lo que se convierte en un refugio para ellos. A medida que aumenta el tiempo dedicado a los videojuegos, se observa una disminución en las calificaciones académicas. Además, se ha observado una tendencia constante de reemplazar actividades productivas por el tiempo dedicado a los videojuegos.

Vila, Crespo y Carmona (2018) estudiaron la relación entre el rendimiento académico y cognitivo en el uso problemático de Internet. Participaron 575 alumnos de diversos colegios de Alicante, que se divididos en: aquellos con un uso problemático de Internet (UPI) y aquellos sin uso problemático de Internet

(NUPI). Se emplearon diversos cuestionarios para hacer la evaluación del UPI, consumo de sustancias y rendimiento académico, como criterios de exclusión. Además, se proporcionó una batería de pruebas neuropsicológicas con las que se evaluaron las habilidades cognitivas de los participantes. Entre las conclusiones se obtuvieron que el grupo con UPI adquirió un peor rendimiento académico en comparación al otro grupo, con nota media más baja.

Chacón et al. (2017) analizó el vínculo entre aspectos académicos y el consumo de videojuegos en universitarios. La muestra fue de 490 alumnos de una institución educativa superior. El objetivo fue identificar patrones que relacionasen rendimiento académico y hábitos de consumo de videojuegos. Para recopilar datos, se empleó un cuestionario Ad hoc y el de López (2012) titulado Cuestionario de Hábitos de Consumo de Videojuegos. Los hallazgos destacan que usar en exceso videojuegos impacta de forma negativa en el rendimiento académico, ya que la obtención de becas y ayudas económicas se relaciona con el promedio de calificaciones.

2.3 Bases teórico-científicas del estudio

- Videojuego

Estallo (2010) señala que puede considerársele como una manera de ejercitar cognitivamente, donde el usuario se involucra para que sus necesidades internas estén satisfechas y disfrute sus momentos libres. Al jugar con objetos interactivos, el usuario tiene la capacidad de alcanzar objetivos específicos, experimentar diferentes estados de ánimo, lograr metas establecidas, llevar a cabo acciones imaginarias y desarrollar habilidades de control y destreza (p. 94).

Aarseth (2007) propone que estos contienen conceptos artísticos duraderos, como palabras almacenadas, sonidos e imágenes, lo que los sitúa en un lugar cercano al ideal de las Humanidades: la obra de arte. A través de estos elementos, los videojuegos se vuelven visibles y pueden ser interpretados como textos por el observador estético (p. 5).

- Juego

Se denomina la actividad que se realiza de forma voluntaria y libre, que se lleva a cabo en un tiempo y espacio separados, y que carece de un propósito productivo. Está caracterizado por seguir reglas basadas en la fantasía y la imaginación (Caillois; 1991; Eguía et al. 2012).

Según Huizinga (2000) expresa que es una actividad de elección libre que conscientemente se separa de la vida cotidiana debido a su falta de seriedad, pero que, al mismo tiempo, envuelve y absorbe profundamente a quienes participan en ella (Eguía, Contreras y Solano, 2012, p. 4).

Por otra parte, Gimeno y Pérez (2003) refieren que es un conjunto de actividades mediante la cual la persona proyecta sus deseos y emociones, y mediante el lenguaje (oral y simbólico) expresa su personalidad

- Adicción a los videojuegos

La dependencia se refiere a lo difícil que es resistirse a una actividad que se motiva por un estímulo tentador, siendo ello perjudicial para la persona como para quienes la rodean. Las personas que experimentan dependencia suelen experimentar una sensación de tensión antes de participar en la actividad, seguida de una sensación de placer mientras la llevan a cabo, lo que lleva a

repetir dicha conducta. Esta definición se encuentra en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-IV, 1995, p. 181).

Según el DSM-V, ser dependiente a los videojuegos tiene por característica una conducta de juego persistente y recurrente que afecta negativamente las tareas cotidianas del individuo. Así, se consideran dispositivos digitalizados que actualmente son la principal atracción de adolescentes (Marco y Cholíz, 2011; Córdor, 2019).

Maldonado, Buitrago y Mancilla (2014) plantean que la población vulnerable con respecto a esta adicción son los adolescentes, debido a su búsqueda de experiencias nuevas, capacidad de resolución de problemas, motivación, identidad, rompimiento del control parental, entre otras.

Son diversas las consecuencias que se vinculan con un mal uso de los videojuegos. Entre ellos se puede obtener que se halla relacionado a niveles más bajos de actividad física, pudiendo desarrollarse obesidad ya sea de adultos o niños.

Según Cholíz y Marco (2011), los videojuegos generan una motivación en los adolescentes debido a diversas características. Estas características incluyen escenarios atractivos, retroalimentación del juego, niveles de dificultad progresiva que estimulan el deseo de competir, recompensas que refuerzan la continuación del juego, contenidos que causan fascinación, generando una percepción de destreza, autodeterminación y poder que motiva a invertir mucho tiempo en los videojuegos (p. 418).

Estas características no solo prolongan el tiempo de juego, sino que también refuerzan dos aspectos concretamente: el aumento de la autoestima y la

sensación de dominio. El videojuego en sí contribuye al desarrollo del autoconcepto al permitir a los jugadores demostrar y exhibir sus habilidades ante ellos mismos y los demás. El uso compulsivo, sumado a las particularidades emocionales y los contenidos, pueden generar un deseo o placer por jugar videojuegos, lo cual puede conducir a la dependencia (Cholíz & Marco, 2011).

Maldonado, Buitrago y Mancilla (2014) manifiestan que, con respecto al control parental, comprende el manejo de contingencias, que es la manera en cómo los padres aplican los efectos conductuales de sus menores haciendo que cumplan la función de premio o castigo. Las conductas de supervisión o monitoreo, que es el conocimiento de las actividades que realizan los menores, así como sus relaciones sociales; el establecimiento de reglas, de manera explícitas o implícitas con respecto a la imposición de normas de comportamiento, así como los “sermones” en donde se informan reglas indirectamente y la comunicación afectiva, comprendiendo expresiones de afecto positivo sea verbal o no. De igual manera, se pueden incluir en este aspecto demostraciones de interés y confianza entre los que conforman la familia.

Ameneiros y Ricoy (2015, p.1) plantean que los videojuegos tienen una gran atracción sobre los usuarios, especialmente durante la adolescencia, cuando es importante consolidar la identidad tanto social como la personal. Es crucial que los jóvenes tengan un mejor pensamiento crítico y reflexivo en relación con la utilización de dichos dispositivos, ya que de lo contrario podrían identificarse demasiado con los personajes con los que interactúan.

Carbonell (2020) en su investigación señala que ser adictos a los videojuegos puede estar denominado igualmente por un trastorno de juego por internet.

Según el **DSM-5** las características primordiales que resaltan esta adicción es el juego reiterado y persistente (normalmente grupales), implicando esta conducta un deterioro clínicamente significativo por un lapso de 12 meses. Asimismo, implican síntomas psicológicos, sociales e incluso de abstinencia y tolerancia.

De igual importancia para la **CIE-11**, esta dificultad está caracterizada por el juego constante ya sea online o no, considerando ambos igualmente adictivos.

Por otra parte, la **Organización Mundial de la Salud (2017)** considera que el trastorno por uso de videojuegos causa un perjuicio en el control del juego, incrementa la priorización del mismo, y la necesidad de que supere otras responsabilidades o actividades y, finalmente, el seguir jugando pese a conocer que habrá consecuencias. Por un periodo al menos de 12 meses para poder establecer el diagnóstico.

De acuerdo con Cholíz y Marco (2011), depender de los juegos en línea se caracteriza por un uso excesivo, compulsivo y progresivamente constante, que resulta difícil de abandonar para el individuo, quien lo utiliza con una frecuencia y persistencia cada vez mayores. Los autores señalan las siguientes dimensiones:

- **Abstinencia:** Implica malestar psicológico, con cambios en la percepción, orientación, concentración y memoria. También puede afectar emocionalmente, con alteraciones en el estado de ánimo, ira, depresión e incluso riesgo de suicidio. A nivel físico, puede causar síntomas como somatizaciones y dolores. Estos efectos ocurren cuando una persona interrumpe abruptamente o reduce significativamente el uso de los videojuegos. En muchos casos, los videojuegos se utilizan como una forma de aliviar el malestar experimentado (Cholíz y Marco,

2011, p. 420).

- **Abuso y Tolerancia:** Se trata del incremento gradual en la cantidad de tiempo dedicado a los videojuegos con la finalidad de que se experimente satisfacción, efectos de cambio y estado de ánimo como en un principio. Esto implica que, a medida que pasa el tiempo, la persona necesita dedicar más tiempo al juego para que se obtenga la satisfacción que antes se obtenía con menos tiempo (Cholíz & Marco, 2011).

- **Problemas Asociados por los Videojuegos:** Son las consecuencias negativas que surgen como producto de la dependencia a los videojuegos, y pueden manifestarse en diferentes áreas de la vida personal, emocional, académica, laboral, entre otras. Estos problemas incluyen trastornos del sueño, descuido de la higiene personal, mala alimentación y dificultades para controlar los impulsos (Cholíz & Marco, 2011).

- **Dificultad para el Control:** Se refiere a la nula capacidad de un individuo para tener control de su comportamiento compulsivo relacionado con los videojuegos, incluso cuando no es necesario ni apropiado en esa situación. A pesar de las consecuencias negativas, continúa dedicando una cantidad excesiva de tiempo a los videojuegos. Esta conducta surge de una intensa obsesión y deseo emocional, lo cual puede generar malestar cuando se interrumpe la actividad, conocido como síndrome de abstinencia. Como resultado, la persona pierde interés en otras actividades que solían ser gratificantes y beneficiosas antes de que surgiera el problema de la dependencia a los videojuegos. (Cholíz & Marco, 2011).

- Rendimiento académico

De acuerdo con Chadwick (1979), el rendimiento académico se refiere a las habilidades y características psicológicas de un estudiante que se desarrollan y se manifiestan a lo largo de la enseñanza-aprendizaje, las cuales le hacen posible que alcancen logros académicos por un tiempo concreto, que se evalúan generalmente mediante una calificación final cuantitativa.

Martínez, Ferras, Bermúdez, Ortiz y Pérez (2020) plantean que el rendimiento académico forma parte de las variables principales en la disciplina educativa debido a su gran relevancia.

El concepto de este término compromete tanto variables relacionadas con el estudiante como al entorno.

En cuanto a los factores causales encontramos elementos asignados a los estudiantes y docentes; estos pueden motivacionales, intelectuales y cognitivos, también se consideran métodos y hábitos de estudio y de parte del docente, sus capacidades pedagógicas.

De igual manera, otro factor relacionado al rendimiento académico es la inteligencia, incluyendo la Inteligencia Cognitiva (IC), que esta se constituye de habilidades como lenguaje, memoria, inteligencia emocional, abstracción y atención.

Teoría de Orientación a la Meta para el aprendizaje

Esta teoría es de gran importancia debido a que ha sido una fuente de estudio que se centra en la motivación para así poder entender el aprendizaje, comportamiento de logro y el rendimiento académico del alumando (Herrera y Bossio, 2010).

La orientación a la meta se refiere a un conjunto de creencias, atribuciones y sentimientos que guían el comportamiento de un individuo hasta el cumplimiento de sus metas. Este enfoque se caracteriza por diferentes formas de aproximarse, comprometerse y responder a las actividades académicas. La perspectiva de orientación a la meta nos permite comprender el interés y cómo se involucran los estudiantes en sus estudios, ya que revela las causas por las cuales se comprometen con las tareas académicas y su intención de lograr éxito en entornos educativos.

Las investigaciones en este campo indican que las metas de una persona influyen en sus respuestas emocionales ante el éxito o el fracaso, su autorregulación, estrategias cognitivas, motivación y desempeño. Estas orientaciones hacia las metas han sido descritas con diversos términos, como metas de rendimiento, metas de tarea y resultados, metas de dominio y rendimiento, y metas enfocadas en la tarea y en el yo.

La teoría Social Cognitiva de Bandura

La Teoría Social Cognitiva considera el aprendizaje como la forma de adquirir conocimiento mediante el proceso cognitivo de información. Esta teoría es distinta a otras porque reconoce la relevancia de elementos sociales en el origen de acciones y pensamientos, como de los procesos cognitivos en la motivación, emoción y comportamiento humano. Por lo tanto, el término "Social Cognitiva" se utiliza para describir esta teoría, que combina los aspectos sociales y cognitivos del aprendizaje (Bandura, 1987).

El enfoque unidireccional de la interacción, implica que las personas y las situaciones son independientes para influir en la conducta. Según esta

perspectiva, se utiliza la fórmula $C = f(P, M)$, donde **C** representa la conducta, **P** equivale a la persona y **M** es el medio. Sin embargo, en la concepción bidireccional es reconocido que las influencias sean ambientales o personales son bidireccionales, lo que significa que tanto el individuo como la situación se influyen mutuamente. Aunque se reconoce esta bidireccionalidad, se mantiene un enfoque unidireccional en relación con el comportamiento. Es decir, la interacción entre el situación y persona influye unidireccionalmente en el comportamiento, pero la conducta del individuo en sí misma no tiene efectos en la relación entre la situación y persona (Bandura, 1982).

El enfoque interactivo de la teoría Social Cognitiva enfatiza que factores personales, conducta, influencias ambientales, factores cognitivos van a interactuar recíprocamente para determinar el comportamiento de una persona. Los factores ambientales y personales se influyen mutuamente, ya que el individuo tiene la capacidad de influenciar su ambiente y, a su vez, el entorno afecta su conducta y su futuro. La conducta desempeña un papel importante en cómo el individuo tiene efectos en contextos, donde simultáneamente influyen en sus pensamientos, comportamiento y emociones. En este enfoque, la reciprocidad se refiere a la interacción entre los factores causales, y el determinismo implica que ciertos factores producen efectos, aunque no significa que los actos estén completamente determinados por causas anteriores de forma independiente al individuo.

La teoría Social Cognitiva destaca la importancia del Auto sistema, que es la agrupación de procedimientos a través de los que las personas van a regular su comportamiento utilizando criterios internos y evaluaciones de sí mismos. Este sistema otorga métodos de referencia y subfunciones que hacen posible que se

evalúe, regule y perciba la conducta pudiendo autorregularse con sus acciones, emociones y pensamientos.

La teoría atribucional de la motivación para el aprendizaje de Weiner

Esta teoría propuesta por Weiner plantea que las atribuciones que dan los estudiantes a la interpretación del resultado son en gran medida debido a la poca capacidad o falta de esfuerzo y el nivel de dificultad de la actividad, pese a que deja abierta la posibilidad a otras razones.

Con respecto a las dimensiones o propiedades de las causas, se encuentran entre ellas el locus de control, que es la parte en donde está situada la causa y puede localizarse tanto dentro del individuo como fuera de él. Se consideran la capacidad y el esfuerzo como causas internas, y causas externas la evaluación del profesor, la suerte y la dificultad de la tarea.

Describe también la constancia y estabilidad de la causa como el grado en el que son más o menos constantes en el tiempo. Por ello los factores estables suelen relacionarse con la dificultad de la tarea y la capacidad, otros elementos inestables al esfuerzo, la suerte y el profesor.

En cuanto a la controlabilidad hace referencia al grado en el cual las causas son controladas voluntariamente, o quedan fuera de este control. Se consideran incontrolables a la dificultad de la tarea, la capacidad, la suerte y la competencia docente, el esfuerzo no.

Son estas dimensiones las que definen los afectos de los sujetos y las expectativas, las cuales nos llevan a su motivación que influyen en el rendimiento.

Por ello, se plantea que el estudiantado que logra relacionar sus resultados con las causas controlables, inestables e internas, tienen más probabilidades de

tener resultados exitosos; será diferente en aquellos estudiantes que otorgan sus resultados a razones incontrolables, inestables y externas, ya que se esfuerzan poco (Durán-Aponte y Pujol, 2013).

Medición del rendimiento académico

En cuanto a la información que plantea Félix et al. (1999), se puede indicar que la construcción de buenos instrumentos se desagrega en la creación como tal y el análisis que se realiza posteriormente a ello.

Para Sánchez, Sánchez y Quiñones (2016) el rendimiento escolar se mide por los resultados, por tanto, por la eficiencia. Esta medición se realiza mediante la creación de dimensiones objetivas y creación de escalas que hagan posible medir el desempeño.

Sánchez et al. (2016) plantean que el desempeño académico es la evaluación del progreso educativo de los estudiantes, que se lleva a cabo mediante la valoración que los maestros hacen de los conocimientos adquiridos durante un curso, grado, ciclo o nivel educativo específico. Esta evaluación se realiza en comparación con los objetivos y contenidos del plan de estudios. El rendimiento académico se representa a través de datos concretos que reflejan todo el proceso educativo durante un período determinado, incluyendo aspectos como las calificaciones obtenidas por los alumnos, la aprobación, la repetición de curso y la graduación, entre otros.

De acuerdo con Pita y Corengia (2005), el rendimiento académico no se debe únicamente a una única capacidad, sino que es producto de distintos elementos que influyen en la persona que está aprendiendo. Por lo tanto, el rendimiento académico se deriva del proceso de aprendizaje que ocurre a través de la

actividad educativa del docente y se manifiesta en el alumno, pese a que no todo el aprendizaje es resultado directo de la enseñanza del maestro. Se evalúa mediante una calificación que puede ser cuantitativa y cualitativa, y si dicha evaluación es coherente y válida, reflejará el nivel de aprendizaje alcanzado y el logro de los objetivos establecidos previamente.

2.4 Definición de términos básicos

Videojuego

Estallo (2010) propone como concepto que se trata de una manera de ejercitar la mente y estimular cognitivamente, practicada por personas para satisfacer sus necesidades internas y disfrutar de su tiempo libre. Durante esta actividad, se utilizan objetos que posibilitan lograr metas concretas, alterar estados de ánimo, alcanzar objetivos, llevar a cabo acciones imaginativas y desarrollar habilidades y destrezas.

Para Aarseth (2007) se refieren a elementos artísticos duraderos (como palabras, sonidos e imágenes) que sitúan a los juegos en una posición cercana al ideal de las Humanidades. Estos elementos se vuelven visibles y pueden ser expresados textualmente para el observador estético.

Juego

Caillois (1991) define este término como una actividad intrínsecamente libre y que parte de la voluntad del individuo, que se lleva a cabo en un contexto separado en tiempo y espacio, es incierta y no tiene un propósito productivo, y está limitado por las reglas de la fantasía. Huizinga (2000), por otro lado, lo describe como una actividad libre que se realiza con consciencia fuera de las

responsabilidades cotidianas, sin seriedad aparente, pero que simultáneamente absorbe de manera profunda a quien la realiza.

Adicción

Según Soper y Miller (1983) la adicción a los videojuegos es conductual como todas las demás conformaba por una conducta compulsiva, un desinterés hacia otras tareas, un vínculo con otros adictos y síntomas mentales y físicos al momento de intentar para la conducta.

Rendimiento Académico

Según Kaczynska (1986), el rendimiento académico representa el objetivo final de los esfuerzos y las iniciativas tanto de los docentes como de los padres de familia. La calidad de la escuela y del maestro se evalúa en función de los conocimientos que adquirió el alumnado. Por otro lado, Nováez (1986) asevera que este rendimiento resulta de una persona en una actividad académica específica. Está relacionado con la aptitud y es la consecuencia de una combinación de factores afectivos, volitivos y emocionales, y de la práctica y ejercicio.

CAPÍTULO III

3. Hipótesis y variables

3.1 Supuestos científicos

En su estudio, Abril y Chavez (2019) descubrieron una conexión significativa entre los niveles de adicción a los videojuegos y el rendimiento académico. También encontraron una correlación negativa entre el nivel de adicción a los videojuegos en línea y el rendimiento académico de los estudiantes, donde los niveles de adicción leve y moderada se vinculan negativamente con el rendimiento académico en desarrollo.

En su estudio realizado en Guayaquil, Cruz y Fuentes (2020) examinaron la relación entre los juegos en línea y su impacto en el rendimiento académico de alumnos de 12 a 15 años. Los resultados revelaron que los juegos en línea influyen el comportamiento de los individuos, lo cual se refleja en un bajo rendimiento escolar. Además, se encontró que los jóvenes dan más importancia a los juegos en línea que al estudio.

Vila, Crespo y Carmona (2018) realizaron una investigación en donde la muestra se dividió tanto en adolescentes con uso problemático de Internet (UPI) y sin uso problemático de Internet (NUPI). Entre las conclusiones se obtuvieron que el grupo con UPI adquirió un peor rendimiento académico en comparación al otro grupo, con nota media más baja. Del mismo modo, alcanzó una mayor tasa de errores para el test de razonamiento abstracto. También, se pudo analizar dificultades para controlar los impulsos, y regular la inhibición de respuesta.

3.2 Hipótesis

3.2.1 General

Existe relación estadísticamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes del nivel de educación secundaria básica de un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19

3.2.2 Específicas

H₁: Existen diferencias estadísticamente significativas en la dependencia a los videojuegos en varones y mujeres del nivel de educación secundaria básica de un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19.

H₂: Existen diferencias estadísticamente significativas en el rendimiento académico en varones y mujeres del nivel de educación secundaria básica de un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19.

H₃: Existe relación estadísticamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico en varones del nivel de educación secundaria básica de un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19.

H₄: Existe relación estadísticamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico en mujeres del nivel de educación secundaria básica de un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19.

3.3 Variables de estudio o áreas de análisis

Variables de estudio:

- La dependencia a los videojuegos
- el rendimiento académico.
- Sexo

CAPÍTULO IV

4. Método

4.1 Población, muestra o participantes

La población se conformó por 115 estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa del distrito de San Borja. Se seleccionó una muestra de 100 alumnos, donde la mitad eran mujeres y el resto varones, de 12 a 18 años, con criterio intencional no aleatorio.

4.2 Tipo y diseño de investigación

Se tuvo un tipo de investigación descriptivo correlacional comparativo (Sánchez & Reyes, 1996; Alarcón, 1991). La investigación descriptiva comparativa implica reunir dos o más conjuntos de datos con el objetivo de analizar cómo una variable se comporta, intentando "controlar" de manera estadística otras variables que podrían tener influencia en la variable principal. Además, esta metodología es correlacional, ya que busca entender el nivel de relación entre dos o más variables en un mismo grupo de sujetos, siendo en este caso estudiantes de nivel de educación secundaria básica de un colegio particular en San Borja.

En el caso de una muestra de individuos, se examinan variables que se quiere analizar y posteriormente establece relaciones entre ellas utilizando la técnica estadística de correlación. De esta manera, se determina en qué grado las variaciones de una variable o evento se relacionan con las variaciones en otra u otras variables o eventos.

La presente buscó saber si hay vínculos entre la dependencia a los videojuegos en varones y mujeres del nivel de educación secundaria básica de un colegio particular en San Borja durante la pandemia del COVID 19.

Según Sánchez y Meza (2006), quienes se basan en los planteamientos de Selltiz, Jahoda y otros, la investigación descriptiva correlacional implica el estudio de dos variables dependientes en el presente. Se busca medir el grado de relación existente entre estas variables en un grupo de sujetos durante la investigación. Se requiere plantear hipótesis que posteriormente serán confirmadas o refutadas. Esta forma de investigación es útil para comprender la conducta de una variable al conocer la conducta de otra variable relacionada.

En este estudio, se recopilan datos sobre el tema de interés y se investiga la posible relación entre las variables, como la dependencia a los videojuegos, el desempeño académico y el género.

4.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se empleó el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) (Chóliz & Marco, 2011) para la evaluación de la adicción a los videojuegos y el promedio total de notas para evaluar el rendimiento académico.

FICHA TÉCNICA: Test de Dependencia de Videojuegos

- Autores: Chóliz y Marco
- Año: 2011
- País de origen: España
- Adaptación peruana: Salas Edwin y Merino César (2017)
- Tipo de aplicación: Individual y colectiva
- Ámbito de aplicación: Entre 11 a 18 años.
- Tiempo de duración: 15 a 20 minutos aproximadamente

- Dimensiones: Cuatro dimensiones.
 - Abstinencia
 - Abuso y tolerancia
 - Problemas asociados a los videojuegos
 - Dificultad de control.

Descripción del test:

El Test de Dependencia a los Videojuegos (TVD) fue desarrollado y validado por Chóliz y Marco (2011) utilizando criterios del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-IV-TR) para adicciones a sustancias. Este cuestionario de autoregistro utiliza una escala ordinal y fue diseñado específicamente para la evaluación de la dependencia a los videojuegos en población española.

El objetivo del test es evaluar la dependencia generada por el abuso de los videojuegos a través de cuatro dimensiones principales. Estas dimensiones incluyen la abstinencia, el abuso y tolerancia, los problemas asociados a los videojuegos y la dificultad de control. El test consta de 25 ítems, donde los participantes responden en una escala valorativa tipo Likert que va desde "totalmente en desacuerdo" hasta "totalmente de acuerdo". Cada ítem está diseñado para medir la presencia y la intensidad de la dependencia en relación con las diferentes dimensiones mencionadas.

En términos de **confiabilidad**, se crearon inicialmente 55 ítems basados en los criterios de trastornos de dependencia de sustancias y dificultad de control de impulsos, escogiendo elementos más representativos. Después de un procedimiento de validez, se obtuvo un instrumento de 32 ítems aplicado a 621

participantes para realizar análisis de confiabilidad utilizando técnicas de consistencia interna.

La validez de constructo del cuestionario se estableció mediante el método de extracción de factores utilizando el método de Componentes Principales, y se aplicó la rotación con la Normalización de Promax con un valor de Kappa igual a 4. El contraste de esfericidad de Bartlett ($\chi^2(300) = 5619.406$; $p < .001$) indicó que es posible el rechazo de la hipótesis nula de que las variables empleadas en el análisis no se correlacionan en la población de la muestra, lo que implica que la matriz de correlaciones es pertinente para la factorización. Además, la medida de adecuación muestral de Kaiser-Meyer-Olkin ($KMO = .95$) evidenció que la matriz de correlaciones es pertinente para el análisis.

El cuestionario fue adaptado en el país por Edwin Salas y Cesar Merino en 2017 y se aplicó a 467 estudiantes de educación básica regular, pertenecientes a 5 instituciones educativas de distintos distritos de Lima. En este estudio, se realizó un análisis lingüístico para evaluar la comprensibilidad del cuestionario para la muestra. Además, se sometió a una evaluación por parte de expertos, quienes concluyeron que el instrumento en su versión original era adecuado y no se realizaron modificaciones.

4.4 Procedimiento y técnicas de procesamiento de datos

Para la presente investigación fue de gran importancia que la directora del colegio acepte que los estudiantes fuesen evaluados, por ello se le contactó para informarle y obtener el permiso respectivo donde se le explicó la finalidad del trabajo que se realizó.

Luego de poder obtener la aprobación de la directora se coordinó con los

maestros para poder así tener conocimiento de los horarios más factibles para poder realizar la prueba mencionada.

Posterior a esto, se contactó con los estudiantes para poder informarles acerca de la finalidad de esta actividad, así como explicarles el test correspondiente. Se envió de manera online el consentimiento informado y la prueba para su realización.

Se trabajó al .05 de probabilidad, así como también se utilizó Excel y el SPSS. Por otro lado, para obtener la normalidad de la muestra, se empleó la prueba de Kolmogorov - Smirnov, la correlación de Spearman y la prueba comparativa de la U Mann Whitney.

CAPÍTULO V

5. Resultado

5.1 Presentación de datos

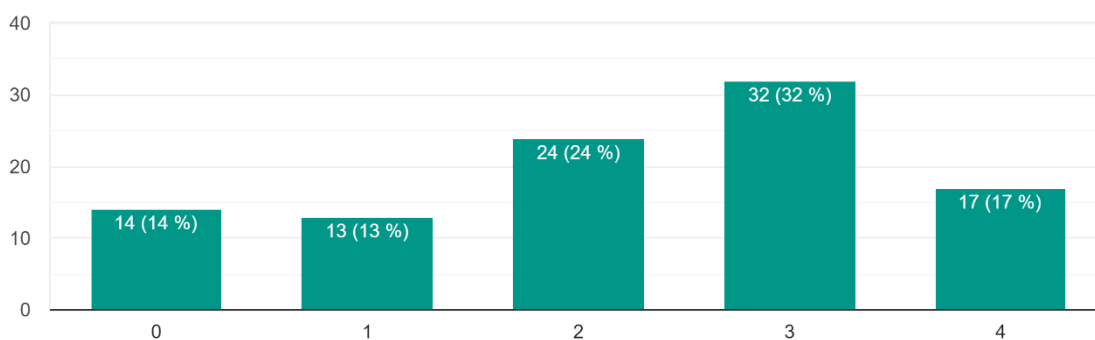
Se trabajó con un total de 100 estudiantes de una Institución Educativa del distrito de San Borja, tras la aplicación de instrumentos, se presentan los datos recabados luego de dicha recopilación. En ese sentido se va a empezar con la figura 1 en donde se observa la distribución de frecuencias de la dependencia a los videojuegos en varones y mujeres del nivel de educación secundaria básica de un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19.

Del cuestionario Test de Dependencia a los Videojuegos (TVD), se exponen los hallazgos más relevantes.

Figura 1.

Respuesta a: Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé

1. Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé
100 respuestas



De esta gráfica puede verse que más de un 30% de los estudiantes se mostraba de acuerdo respecto al incremento de tiempo que juegan actualmente más que en un inicio, también recabe recalcar que un 17% estuvo totalmente de acuerdo con dicha premisa. Esto indica que son más respuestas positivas en relación a

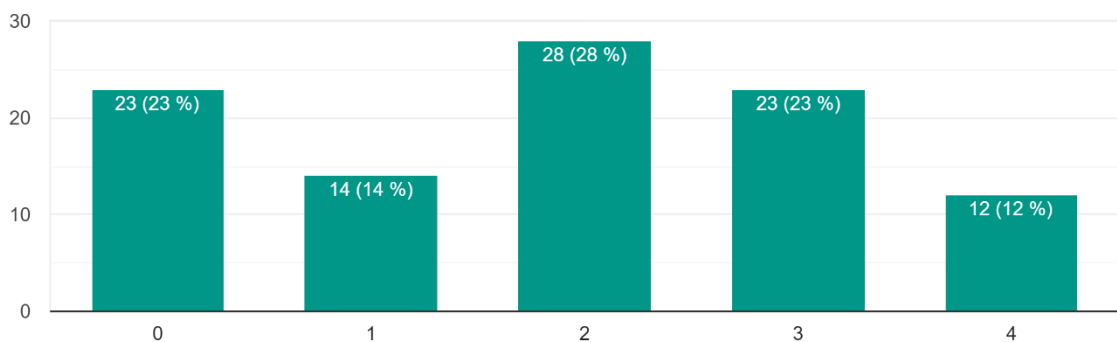
este supuesto lo que permite observar una tendencia hacia la dependencia, ya que se puede inferir que más estudiantes van a seguir inclinándose por pasar más tiempo jugando y dicho porcentaje puede seguir creciendo aún más.

Figura 2.

Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC

6. Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer

100 respuestas



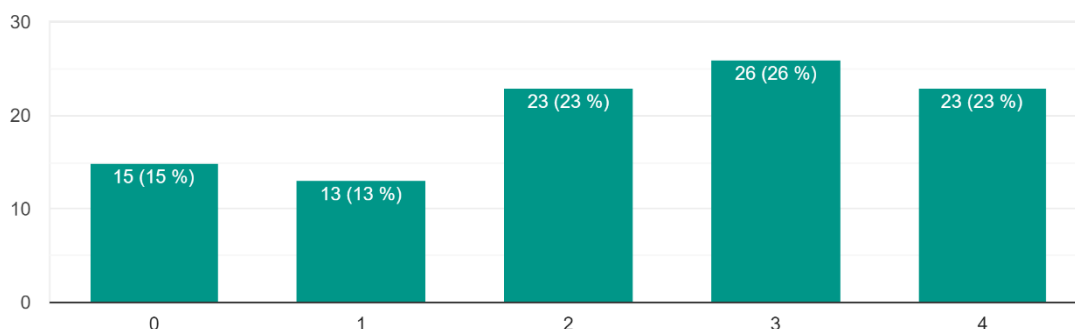
Con este cuestionamiento, Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer, un porcentaje mayoritario, concretamente el 63% de respuestas fueron afirmativas respecto a que los estudiantes sienten soledad, vacío y desorientación si pasan mucho tiempo sin jugar, lo cual esclarece una tendencia a la dependencia hacia los videojuegos y abre el debate a otras problemáticas vinculadas no solo al rendimiento académico sino sobre salud mental, inteligencia emocional, relaciones interpersonales, etc.

Figura 3

Respuesta a: Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC

7. Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC

100 respuestas



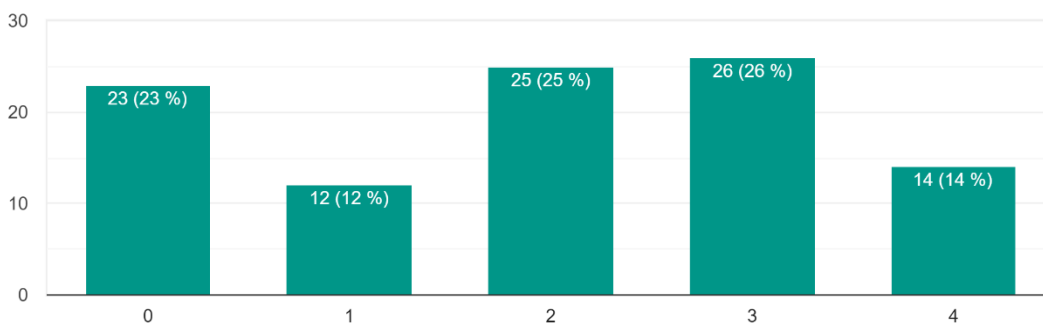
Fue relevante incorporar las respuestas del gráfico ya que se aprecia que tres de las barras más altas representan más del 50%, es decir la mayoría de participantes tiene una postura afirmativa a presentar ira o enfado si no consigue jugar. Ello, más allá de permitir que se infiera una tendencia hacia la dependencia en los adolescentes, puede significar la implicancia de otros factores y aspectos a considerar más adelante como las emociones, inteligencia emocional, adicción, entre otros.

Figura 4.

Respuesta a: Creo que juego demasiado a los videojuegos

12. Creo que juego demasiado a los videojuegos

100 respuestas

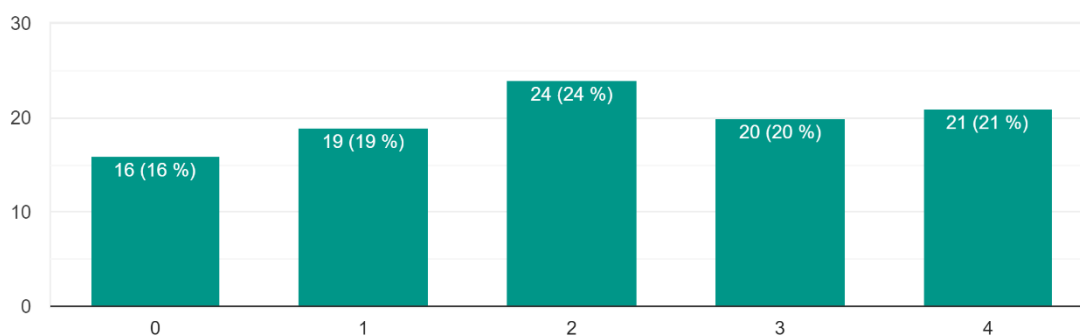


Cuando se les preguntó a los estudiantes respecto a su propia percepción de si jugaban demasiado, se tuvo un 65% de respuestas afirmativas, lo que indica que la mayoría de encuestados acepta tener una tendencia hacia la dependencia de videojuegos.

Figura 5.

Respuesta a: Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque deba dejarlo porque me llaman padres, amigos, etc.

13. Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio
100 respuestas



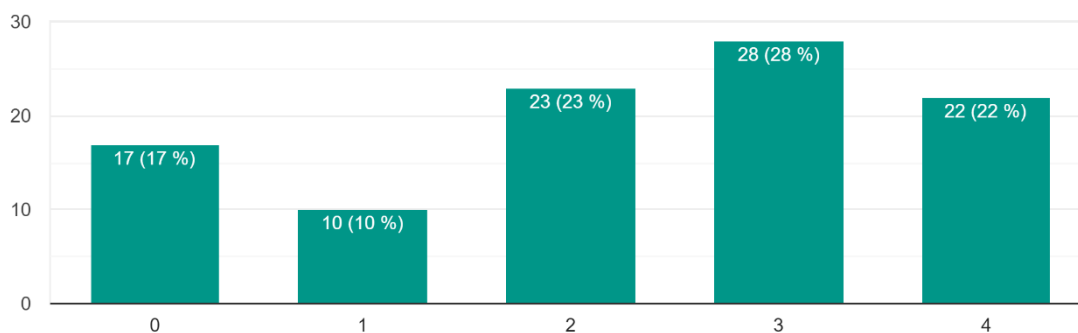
Igualmente, en la figura 4, se tienen en su mayoría respuestas afirmativas respecto a la dificultad que presentan los estudiantes al tener que parar de jugar, y la aceptación de que pese a tener otras responsabilidades o asuntos pendientes, incluso llamada de atención de padres/superiores, les cuesta desapegarse luego de haber iniciado el videojuego.

Figura 6.

Respuesta a: Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos

14. Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos

100 respuestas



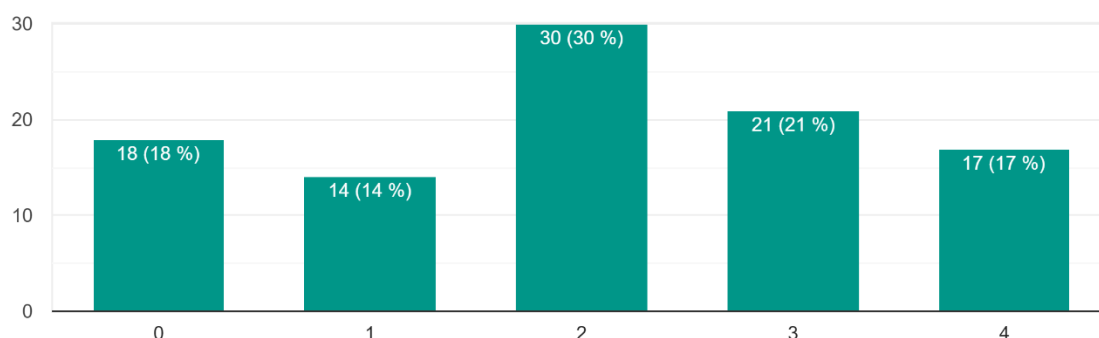
Nuevamente se muestra una tendencia afirmativa de más del 70% en las respuestas al cuestionamiento: Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos. En esa línea, se ve que la mayoría de estudiantes acepta optar por los videojuegos como una salida a carencias personales que tienen que ver con la soledad, depresión, tristeza, u otras emociones negativas.

Figura 7.

Respuesta a: Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos

19. Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos

100 respuestas



También se vio que un porcentaje mayoritario de respuestas de los estudiantes (68%) indicó tener una postura afirmativa respecto al supuesto que se asocia a

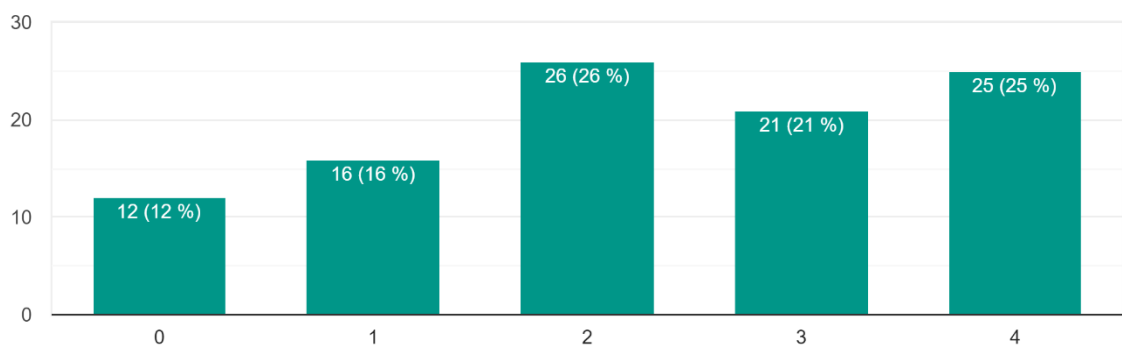
sacrificar horas de sueño por mantenerse conectado jugando. Este grupo de alumnos acepta que prefieren seguir jugando que dormir 8 horas plenas, o cambiar su horario de sueño (quedarse despierto hasta la madrugada) con tal de no dejar de jugar. Esto podría desarrollarse en otras investigaciones vinculándolo incluso a factores de salud, ya que se ve una tendencia hacia la dependencia que podría afectar horarios de sueño, calidad de sueño, lucidez, entre otros aspectos.

Figura 8

Respuesta a: Cuando estoy jugando pierdo la noción de tiempo

21. Cuando estoy jugando pierdo la noción de tiempo

100 respuestas



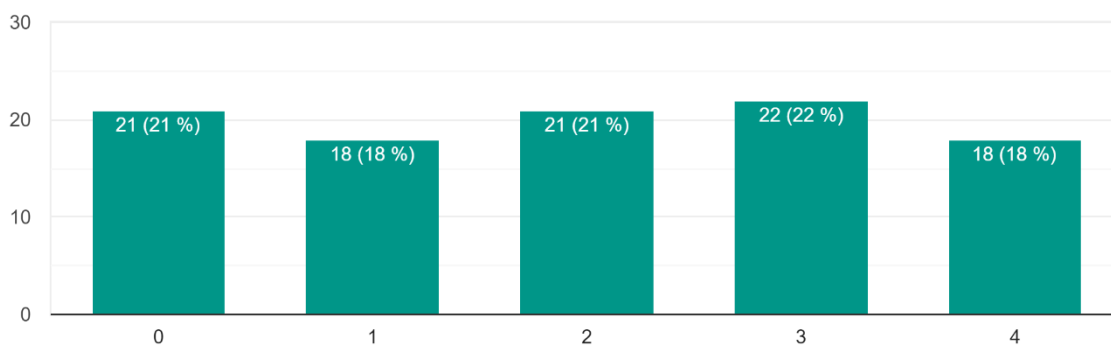
Respecto a la figura 7, se tuvo que el 72%, un porcentaje mayoritario significativo, estaba de acuerdo respecto a percibir que al jugar perdían la noción del tiempo. Ello puede vincularse, nuevamente, a problemáticas que incluyan salud mental ya que se aprecia que más allá de una clara dependencia, los estudiantes pasar por una suerte de disociación dejando de estar conscientes del tiempo y solo adentrándose mentalmente en lo que están viendo en pantalla.

Figura 9

Respuesta a: Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos

24. Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)

100 respuestas

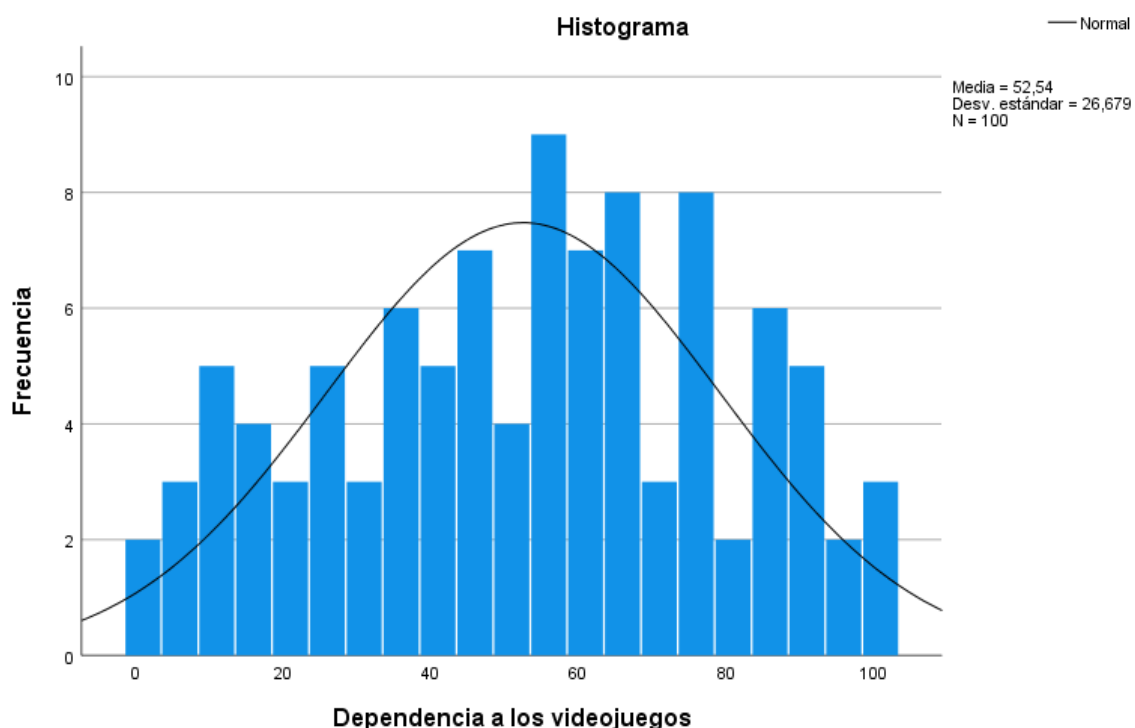


Aunque en este caso, las respuestas tuvieron porcentajes muy parejos, debe indicarse que, de sumar los totales de las respuestas 2,3, y 4 que representan afirmación, un 61% de alumnos está de acuerdo con seguir pensando en sus videojuegos pese a estar realizando otras actividades. Esto denota la relevancia que tienen los videojuegos para los estudiantes, no siéndoles suficiente las horas que tienen los videojuegos para los estudiantes, no siéndoles suficiente las horas que de por sí son excesivas, sino que incluso haciendo otras cosas preferirían volver a continuar jugando.

Asimismo, posterior a ello, se realizó el análisis de dichos resultados graficándolos en histogramas, a través de las pruebas de Kolmogorov - Smirnov, la correlación de Spearman y la prueba comparativa de la U Mann Whitney.

Figura 10.

Distribución de frecuencias de la dependencia a los videojuegos en varones y mujeres del colegio escogido



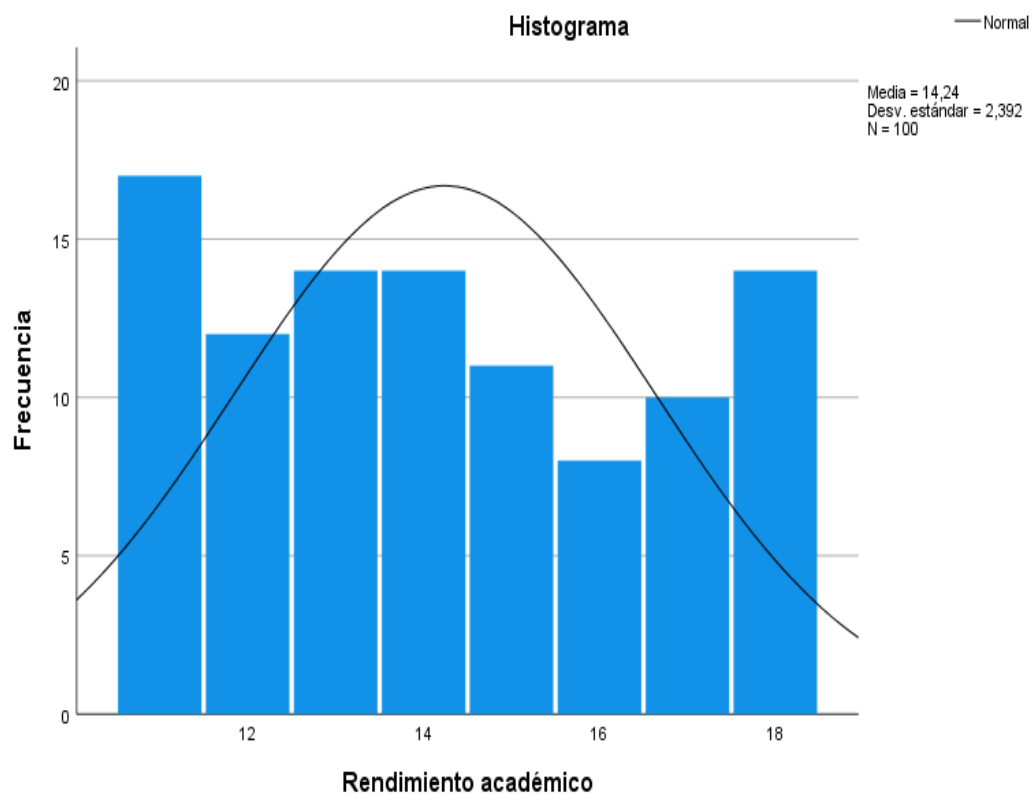
Se obtuvo que, en cuanto a la variable de dependencia a los videojuegos, su Media es de 52.54. Su desviación estándar de 26.679 con un puntaje mínimo de 1 y puntaje máximo de 100. De esta gráfica, puede indicarse que, aunque no se encuentran patrones o tendencias respecto a la cantidad de horas dedicadas a los videojuegos ya que hay una diversidad en los puntajes obtenidos, sí puede decirse que los estudiantes pasan muchas horas jugando al día, lo cual recalca una preocupación y perfila una clara dependencia a los videojuegos que podrá analizarse aún más en los párrafos siguientes respecto a su relación con el género tanto femenino como masculino.

En cuanto a la figura 11 se observa la Distribución del rendimiento académico en

varones y mujeres del nivel de educación secundaria básica de un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19.

Figura 11

Distribución del rendimiento académico en varones y mujeres del colegio escogido.



En cuanto a la variable del rendimiento académico, se obtuvo como resultados que la media es de 14.24. Desviación estándar de 2.392, con un mínimo de 11 y un máximo de 18. Con ello puede interpretarse que, aunque los estudiantes no están reprobando actualmente, hay un porcentaje que podría llegar a hacerlo de continuar con el mínimo de nota, además, hay otros que también tienen calificativos bajos que podrían agravar su situación de continuar con dicha tendencia. Puede verse claramente en la gráfica que son más los alumnos con calificaciones bajas que altas, lo cual plantea de antemano un perfil respecto al vínculo entre dependencia a los videojuegos y rendimiento académico.

5.2 Análisis de datos

Se aplicó el estadístico Kolmogorov Smirnov para determinar la normalidad de la distribución de las variables de la muestra. Según se aprecia en la Tabla 1, encontrándose que la dependencia a los videojuegos tiene una distribución normal y el rendimiento académico tiene una distribución no normal.

Tabla 1
Determinación de la normalidad

	Estadístico	GI	Sig.
Dependencia a los videojuegos	.060	100	.200
Rendimiento académico	.128	100	.000

Los datos se van a procesar mediante la herramienta estadística SPSS como la técnica de procesamiento los datos que se van a llegar a tener, asimismo se señala que luego de determinado el test, que fue realizado de forma virtual, se utilizó el SPSS para procesar los datos que se van a obtener de la investigación con el uso de diferentes técnicas estadísticas.

Tabla 2
Cálculo de la relación entre la Dependencia a los videojuegos y el Rendimiento académico

Variable	RA	p
Dependencia a los videojuegos	-.991**	.000

Nota. RA= Rendimiento Académico.

** $p < .01$.

La hipótesis general, busca determinar si existe relación estadísticamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos. Según la Tabla 2, luego de comprobar ello, se acepta la hipótesis general de trabajo.

Tabla 3

Comparación entre la dependencia a los videojuegos en varones y mujeres del colegio escogido

	Sexo	n	Rango promedio	Suma de rangos	U Mann-Whitney	Z
Dependencia a los videojuegos	V	50	45.82	2291.00	1016.00*	-1.613
	M	50	55.18	2759.00		
	Total		100			

Nota. V= varón; M= mujer.

* $p < .05$

En cuanto a la primera hipótesis plantea la existencia de diferencias estadísticamente significativa en la dependencia a los videojuegos en varones y mujeres en el nivel secundario del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19 por lo que al analizar la Tabla 3, se acepta la hipótesis realizada en el trabajo. Se puede indicar, incluso, que las personas de un género específico son las que tienen un mayor promedio, lo cual hace posible inferir que estas pueden ser más propensas en caer en la dependencia a los videojuegos, sin embargo, aún no se puede confirmar ni corroborar necesariamente que serán dependientes por más tiempo o que esa dependencia afecte su rendimiento académico, solo se puede indicar que hay un contraste entre ambos géneros.

Tabla 4

Comparación utilizando U Mann-Whitney. entre el rendimiento académico en varones y mujeres del colegio escogido

	Sexo	n	Rango promedio	Suma de rangos	U Mann-Whitney	Z
Rendimiento académico	V	50	55.44	2772.00	1003.00	-1.718

M	50	45.56	2278.00
Total	100		

Nota. V= varón; M= mujer.

* $p < .05$.

Con respecto a la segunda hipótesis, esta plantea que existen diferencias estadísticamente significativas en el rendimiento académico en varones y mujeres del nivel de educación secundaria básica de un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19, de acuerdo con los resultados obtenidos y expuestos en la Tabla 4, es que se no existen diferencias estadísticamente significativas, por lo cual se rechaza la hipótesis. Con ello puede interpretarse que el rendimiento académico en los estudiantes de la muestra estudiada no presenta contrastes de género, cosa que sí ocurrió con la dependencia a los videojuegos. La prueba de U Mann-Whitney hace posible que se corrobore que para ambos géneros el rendimiento puede ser igualmente afectado.

Tabla 5

Relación entre la dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico en varones del colegio escogido

Variable	RA	P
Dependencia a los videojuegos	-.991**	.000

Nota. RA= Rendimiento Académico.

** $p < .01$.

La tercera hipótesis propone que sí existe relación estadísticamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico en varones

del nivel de educación secundaria básica de un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19. Obteniendo los hallazgos, y de acuerdo a lo expuesto en la Tabla 5, sí existe relación estadísticamente significativa por lo cual se acepta la hipótesis. Esto quiere decir que los varones tienen altas probabilidades de caer en una dependencia a los videojuegos y que ello, efectivamente, va a tener una consecuencia negativa en su rendimiento académico.

Tabla 6

Relación entre la dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico en mujeres del colegio escogido

Variable	RA	P
Dependencia a los videojuegos	-.989**	.000

Nota. RA= Rendimiento Académico.

** $p < .01$

En la hipótesis número cuatro se expuso la relación estadísticamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico en mujeres del nivel de educación secundaria básica de un colegio particular de San Borja. Por lo que al analizar la Tabla 6, se puede aceptar la hipótesis de trabajo señalando que si existe relación estadísticamente significativa entre las variables señaladas. Ello quiere decir que las personas de sexo femenino están igualmente expuestas a una dependencia a los videojuegos y que ello va a tener consecuencias negativas en su rendimiento académico.

5.3 Análisis y discusión de resultados

Se obtuvo como resultados una alta correlación entre la dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico, como se puede observar en la tabla 1: Cálculo de la relación entre la Dependencia a los videojuegos y el Rendimiento

Académico en estudiantes del nivel de educación secundaria básica de un colegio particular en Lima, utilizando el rho de Spearman, con $p=.000$.

Según lo propuesto por Maldonado, Buitrago y Mancilla (2014) plantean que la población vulnerable con respecto a esta adicción son los adolescentes, debido a la búsqueda de identidad, experiencias nuevas, disposición de jugar, motivación, capacidad resolutiva, y romper el control de los padres. Lo cual está muy relacionado con lo expuesto en este estudio ya que son los adolescentes los que se encuentran con problemas de adicción. De igual manera, plantean que son diversas las consecuencias que se vinculan con un mal uso de los videojuegos. Entre ellos se puede obtener que se halla relacionado con niveles más bajos de actividad física, tendiendo a padecer obesidad tanto en la niñez como en la adultez. Esta información es muy imprescindible debido a que el resultado que se obtuvo fue un mayor grado de adicción en las mujeres, las cuales tenían comportamientos introvertidos, eran más reservadas y poco sociables, lo cual posee coherencia con lo expuesto acerca de los menores niveles de actividad física que realizan.

De igual manera, Sánchez-Alcaraz et al. (2020) realizaron una investigación entre la relación de actividad física, uso de videojuegos y el rendimiento académico en alumnos universitarios. Se trabajó con 87 universitarios (42 hombres y 45 mujeres), de entre 19 y 41 años pertenecientes a un curso denominado "Grado de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte" (CAFD) y a otro curso cuyo nombre es "Grado de Educación Primaria" (EP). La recolección de datos fue a través de los cuestionarios Physician-based Assessment and Counseling for Exercise y el Cuestionario de Experiencia Relacionada con los Videojuegos. Para analizar el rendimiento académico, se consideró la nota

media de los alumnos. Los hallazgos revelaron una relación positiva entre el nivel de actividad física y el rendimiento académico, lo que significa que a medida que aumentaba la actividad física, también aumentaba la nota media. Asimismo, se encontró una relación positiva entre el nivel de actividad física y el uso de videojuegos, indicando que a mayor nivel de actividad física, mayor era el uso de videojuegos. Estos hallazgos respaldan la importancia de que los adolescentes realicen actividad física, ya que se correlaciona de manera positiva tanto con el rendimiento académico como con el uso de videojuegos.

Con respecto a la investigación de Lopez y Huaman (2020) en donde investigaron si el juego en red Dota 2 tiene efectos negativos en el rendimiento académico de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la I.E. "Divino Corazón de Jesús", en Paucarpata. Tiene similitud con los hallazgos de la presente, ya que ellos obtuvieron que si existe relación entre jugar DOTA con el Rendimiento académico, donde el nivel de relación es alta y negativa con el 84%, donde a mayor práctica de videos juegos dota menores resultados en el rendimiento académico.

Los investigadores Gozme y Uracchua (2019) examinaron el impacto de los videojuegos en el rendimiento académico en alumnos de 3° a 5° de secundaria en un colegio de Arequipa. Los hallazgos indicaron que existe una relación negativa entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes, es decir, mientras se incrementa la adicción a los videojuegos, baja el rendimiento académico.

De igual forma, Abril y Chavez (2019) investigaron la relación entre la adicción al juego por red y rendimiento académico en estudiantes de secundaria.

Obteniendo los mismos resultados que es, que si existe relación entre los niveles de adicción y los niveles de rendimiento académico.

Asimismo, con respecto a la investigación de Olarte y Taboada (2018) los cuales realizaron un estudio acerca de la adicción a los videojuegos vinculado al rendimiento académico de estudiantes de 3° a 5° grado de secundaria de un colegio de Ayacucho. Se obtuvo que la adicción a los videojuegos afecta al rendimiento académico, lo cual con respecto a esta investigación tiene una gran semejanza a los resultados adquiridos ya que se obtuvo que la relación de influencia que la adicción a los videojuegos puede causar efectos en el alumnado. Demostrando que si hay un impacto académico en aquellos alumnos que poseen esta adicción.

Loyola y Angel (2018) en un estudio en el Distrito de San Sebastián-Cusco para investigar cómo impactan los videojuegos y juegos en red en el rendimiento académico del alumnado de instituciones educativas estatales de nivel secundario. Los hallazgos fueron parecidos a los de investigaciones anteriores, ya que demostraron la relación entre la práctica de videojuegos y juegos en red con el rendimiento escolar en distintos cursos del alumnado de 3° y 4° grado.

Según las investigaciones internacionales que se pudieron obtener demuestran iguales resultados y gran similitud en las conclusiones en cuanto a que la incidencia tiene efectos directos en el aspecto escolar del niño, como es el caso de Sánchez y Zambrano (2020) los cuales desarrollaron una investigación cuyo objetivo fue que se conozca cómo incide la ciberadicción en rendimiento académico de los alumnos.

En cuanto a Santos y Chávez (2020) estudiaron el uso de los videojuegos en los

adolescentes en instituciones educativas ecuatorianas. Como parte de las conclusiones, se obtuvieron que los videojuegos no reflejan problemas que perjudiquen al alumnado. Sin embargo, si no se tiene una utilización moderada tienen efectos negativos en cuanto al rendimiento escolar y hasta el bienestar de los jóvenes. Se puede apreciar que lo importante es como el estudiante dirige la acción del uso de los videojuegos, ya que, si bien sus resultados pudieron ser diferentes a los que obtuve, también recalca que depende mucho del uso moderado o no de esta acción para que repercuta en el rendimiento escolar.

Santos y Chávez (2020) en su tesis desarrollada en Manabí-Ecuador, para examinar la utilización de videojuegos en adolescentes de unidades educativas. La muestra consistió en 711 adolescentes de entre los 11 y 16 años. Se emplearon varios cuestionarios, incluyendo uno sociodemográfico y sociofamiliar, el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos y el Cuestionario del Uso Problemático de las Nuevas Tecnologías. Las conclusiones del estudio revelaron que, en general, los videojuegos no representan problemas que perjudiquen a los adolescentes. Sin embargo, cuando se utilizan de manera excesiva, pueden tener un impacto negativo en el rendimiento académico y la salud de los adolescentes. Por lo tanto, se destaca la importancia de un uso moderado de los videojuegos para evitar posibles repercusiones negativas en los adolescentes.

Restrepo, Arroyave, and Arboleda (2019) desarrollaron un trabajo descriptivo correlacional para examinar la relación entre el rendimiento académico y el uso de videojuegos en estudiantes de 12 a 14 años. La muestra consistió en 335 estudiantes. Utilizaron el Cuestionario de Uso Problemático de Nuevas Tecnologías (UPNT), desarrollado y validado por Crespo, Villadangos, Becoña y

Labrador (2013). Restrepo, Arroyave, and Arboleda (2019) llevaron a cabo un estudio descriptivo correlacional para examinar la relación entre el rendimiento académico y el uso de videojuegos en estudiantes de 12 a 14 años. La muestra consistió en 335 estudiantes. Utilizaron el Cuestionario de Uso Problemático de Nuevas Tecnologías (UPNT), desarrollado y validado por Crespo et al. (2013).

Se puede además plantear que es muy relevante que continúe investigándose sobre el tema, ya que falta profundizar más en aquellas causas y consecuencias, factores y maneras de poder prever o actuar ante esta problemática.

CAPÍTULO VI

6. Conclusiones y Recomendaciones

6.1 Conclusiones generales y específicas

Conclusión general:

- En la correlación de la dependencia a los videojuegos con el rendimiento académico se obtuvo una correlación alta y negativa entre estas dos variables siendo $p = .000$. Dando como resultado que, a mayor dependencia a los videojuegos, menor rendimiento académico.

Conclusiones específicas:

- En cuanto a la dependencia a los videojuegos según el sexo, la significatividad es de $p = .107$ con la U de Mann-Whitney. Siendo no significativo.
- Con respecto al rendimiento académico según varones y mujeres, se obtuvo como resultados que no hay diferencias significativas ya que la significatividad es de $.086$.
- Se obtuvo que las mujeres y varones poseen un grado de adicción a los videojuegos, siendo las mujeres las que sacaron unos puntajes un poco más elevados en relación con los hombres.

6.2 Recomendaciones

- Capacitar al personal docente y administrativo de la institución educativa en cuanto al tema de la adicción a los videojuegos para que, con una adecuada información y comunicación entre todos ellos, puedan detectar, ayudar y saber cómo proceder ante algún caso que se presente dentro de la institución. Así como la organización de charlas de concientización con respecto a un adecuado uso de la tecnología, incluyendo los videojuegos.
- Brindar información relevante y necesaria a los padres o tutores de familia en cuanto a la adicción a los videojuegos para obtener una adecuada concientización de parte de ellos, para que se encuentren atentos o que puedan realizar una ayuda temprana de algún caso dentro del hogar.
- Desarrollar en las instituciones educativas algún tipo de prueba para comprobar cómo se encuentra el uso de la tecnología incluyendo los videojuegos en los alumnos, tanto en inicio, durante y al finalizar el año escolar.
- Realizar más investigaciones las cuales nos permitan conocer más acerca de este tema y poder así, obtener las herramientas e información necesaria, la cual podamos difundir.

6.3 Resumen. Términos claves

En la presente, se analizó el vínculo entre dependencia a los videojuegos y rendimiento académico de alumnos del nivel de educación secundaria básica de un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19.

El trabajo fue descriptivo correlacional comparativo. La población de estudio fue de 100 estudiantes del nivel secundario, de entre 12 y 18 años, con criterio de selección intencional no aleatorio. El instrumento empleado fue el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) para evaluar la adicción a los videojuegos y el promedio total de notas para evaluar el rendimiento académico.

Se obtuvo que las mujeres y varones poseen un grado de adicción a los videojuegos. Asimismo, siendo las mujeres las que sacaron puntajes un poco más elevados en relación con los hombres, presentando diferencia significativa.

Términos claves: dependencia; videojuegos; rendimiento académico

6.4 Abstract. Key words

In the present research work, the relationship between dependence on video games and the academic performance of students of the basic secondary education level of a private school in the district of San Borja during the COVID 19 pandemic was analyzed.

The work was developed under a comparative correlational descriptive approach. The study population consisted of 100 high school students, with an age range between 12 to 18 years, with intentional non-random selection criteria. The instrument used was the Video Game Dependency Test (TDV) to assess addiction to video games and the total grade point average to assess academic

performance.

It was obtained that women and men have a degree of addiction to video games. Likewise, being the women the ones who obtained slightly higher scores in relation to the men, presenting a significant difference.

Key words: dependency; video game; academic performance

Referencias

- Abril, I. y Chavez, W. (2019). *Adicción al Juego por Red y Rendimiento Académico en Estudiantes de Secundaria* [Tesis de Licenciatura en Psicología, Universidad Católica de Santa María].
<http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/8598>
- American Psychiatric Association (1995). *DSM-IV. Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales*. Editorial Masson.
<https://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Documents/dsm-iv-manual-diagnostico-estadistico-trastornos-mentales.pdf>
- Ameneiros, A. y Ricoy, M. C. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, (13), 115-119.
<https://doi.org/10.17979/reipe.2015.0.13.451>
- Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: Retos y oportunidades para clínicos. *Papeles del psicólogo*, 41(3), 211-226. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>
- Carravilla, E. (2020). *Dependencia y uso inadecuado de las TIC y los videojuegos. Editorial*. [Trabajo Máster, Universidad de Salamanca].
https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/143538/TFM_CarMorE_De_pendencia.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Catota Carrera, B. P. (2019). *Los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de Octavo año de la Unidad Educativa "Victoria Vascones Cuvi"*

del cantón Latacunga Provincia Cotopaxi [Tesis de Licenciatura. Universidad Técnica de Ambato].

<http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/29513>

Chacón, R., Zurita, F., Martínez Martínez, A., Castro, M., Espejo, T y Pinel, C. (2017). Relación entre factores académicos y consumo de videojuegos en universitarios. Un modelo de regresión. Pixel-Bit. *Revista de Medios y Educación*, 50, 109-121. <http://hdl.handle.net/11162/135606>

Cholíz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de uso y rem de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>

Condor Valdivia, F. (2019). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019* [Tesis para la Licenciatura en Psicología, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37373/Condor_VFE.p%20df?sequence=1&isAllowed=y

Cruz Guaranda, W. A., & Fuentes Huacon, L. F. (2020). *Los juegos online y su influencia en el rendimiento académico en adolescentes de 12 a 15 años en la Coop. Julio Cartagena de la ciudad de Guayaquil 2019* [Tesis para la Licenciatura, Universidad de Guayaquil: Facultad de Comunicación Social]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/49378>

Durán-Aponte, E., & Pujol, L. (2013). Escala Atribucional de Motivación de Logro General (EAML-G): Adaptación y análisis de sus propiedades psicométricas. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 39(1), 83-97.

<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052013000100005>

Eguía, J., Contreras-Espinosa, R. & Solano-Albajes, L. (2012). Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. *3C TIC*. (2), 1-14. <https://www.3ciencias.com/articulos/articulo/videojuegos-conceptoshistoria-y-su-potencial-como-herramienta-para-la-educacion/>

García, A. E. (2018). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico. *Revista Boletín Redipe*, 7(7), 218-228. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/536>

Gómez-Sánchez, D., Martínez-López, E. & Oviedo-Marín, R. (2020). Factores que influyen en el rendimiento académico del estudiante universitario: Factor influencing the academic performance of college student. *Tecnociencia Chihuahua*, 5(2), 90-97. <https://vocero.uach.mx/index.php/tecnociencia/article/view/699>

Gozme, Y. y Uracchagua, P. (2019). *Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de la institución educativa particular Eduardo Francisco Forga de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto de educación secundaria del distrito de Hunter, Arequipa* [Tesis para la Licenciatura, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10307>

Griffiths, M. D. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología conductual*, 13(3), 445-462. <https://www.behavioralpsycho.com/wp->

content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa.pdf

Haquehua, M. (2018). *Influencia de los videojuegos y juegos en red en el rendimiento académico de los estudiantes de 3° y 4° grado de las Instituciones Educativas Estatales del nivel secundario del Distrito de San Sebastián-Cusco 2014*. [Tesis para un Grado Académico, Universidad Nacional de San Agustín].

<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/7075>

Herrera, J. & Bossio, M. (2010) Teoría de orientación a la meta: hallazgos y aplicaciones en la educación y la educación física. *Revista Cultura*, 24, 1 – 294. <http://www.revistacultura.com.pe/imagenes/pdf/educacion.pdf>

Johana Elizabeth Santos Bravo y María Dolores Chávez Vera (2020). Uso de los videojuegos en los adolescentes de las unidades educativas de la provincia de Manabí Ecuador, *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*.

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/05/videojuegos-adolescentes.html>

Karlosperú (2020, 13 octubre). *¿Cuáles son los videojuegos más demandados por los peruanos?*. <https://www.karlosperu.com/>.

<https://www.karlosperu.com/cuales-son-los-videojuegos-mas-demandados-por-los-peruanos/>

Lizárraga, S. & Meza, B. (2020). *Funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020*. [Tesis para la Licenciatura, Universidad Peruana Los Andes]. <http://www.repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/1939>

Lopez, J., & Huaman, P. (2020). *Los juegos en línea DOTA 2 y su consecuencia*

en el rendimiento académico de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús del distrito de Paucarpata de la provincia de Arequipa región Arequipa-2019. [Tesis para segunda especialización, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <http://hdl.handle.net/20.500.12773/12591>

Lozano, M. (2020). *Dependencia al celular en los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Secundaria César Vallejo, Huancané-2019*. [Tesis para Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano de Puno]. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/13833>

Luque, K. (2018). *Factores asociados al rendimiento escolar en alumnos desaprobados de nivel secundario en un Colegio Nacional-Arequipa 2018*. [Tesis para el Título Profesional, Universidad Nacional de San Agustín]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/5577>

Maldonado, M., Amaya, M. & Baquero, L. (2014). Videojuegos y adicción en niños-adolescentes: una revisión sistemática. *Revista electrónica de terapia ocupacional Galicia, TOG*, (20), 12. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4892405>

Marco, C. (2013). *Prevención de la adicción a videojuegos: Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en el programa PREVTEC 3.1* [Tesis Doctoral, Universitat de València]. Roderic. <https://roderic.uv.es/handle/10550/28739>

Martínez, J., Ferrás, Y., Bermúdez, L., Ortiz, Y., & Pérez, E. (2020). Rendimiento académico en estudiantes Vs factores que influyen en sus resultados: una relación a considerar. *Edumecentro*, 12(4), 105-121.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2077-28742020000400105&script=sci_arttext&lng=en

Olarte, M., Anaya, R. y Taboada, S. (2018). *Adicción a los videojuegos relacionado con el rendimiento académico de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la IE "Luis Carranza" distrito de Ayacucho 2017*. [Tesis para la Licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. <http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/2678>

Olaz, F. (2001). La teoría Social Cognitiva de la Autoeficacia. *Journal of College Student Development*, 35, 19-24.
<http://www.uky.edu/~eushe2/Pajares/olaz.pdf>

Pari, R. (2021). *Relación del videojuego fortnite, con el rendimiento académico del área de comunicación de los estudiantes del VI y VII ciclo de secundaria, de la institución educativa "San Andrés" del distrito de Hunter, Arequipa 2019*. [Tesis para optar por un Grado Académico, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <http://hdl.handle.net/20.500.12773/12917>

Patricio, D. (2020). *Diseño de campaña digital como método de prevención a la adicción de los videojuegos que influyen en la deserción escolar en los jóvenes de 12 a 14 años del NSE C y D*. [Tesis para Bachiller, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/items/b6df3eac-3dea-4379-bc7c-fa50e3897e8f/full>

Pereyra, C., Ronchieri, C., Rivas, A., Trueba, D., Mur, J. & Páez, N. (2018). *Autoeficacia: una revisión aplicada a diversas áreas de la psicología*. *Ajayu Órgano de Difusión Científica del Departamento de Psicología UCBSP*.

Scielo 16(2), 299-325. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2077-21612018000200004&script=sci_abstract&tlng=pt

Pérez, C. (2019). *Análisis y plan de prevención de la conducta hacia los videojuegos y sus posibles consecuencias negativas en el rendimiento escolar en alumnos de quinto y sexto en dos colegios de Zaragoza*. [Tesis Trabajo Fin de Grado, Universidad de Zaragoza]. <https://core.ac.uk/download/pdf/290003103.pdf>

Restrepo, S., Arroyave, L. y Arboleda, W. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella-Antioquia. *Revista Educación*, 43(2), 122-134. <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.30564>

Rodríguez, H. & Sandoval, M. (2011). Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta. *Suma Psicológica* 18(2), 99-110. <http://www.scielo.org.co/pdf/sumps/v18n2/v18n2a08.pdf>

Rojas, M. (2013). *Epidemiología Nacional del Juego, uso de Internet y Redes Sociales Virtuales en el Perú y Fundamentos Clínicos*. CEDRO

Sánchez, B. y Zambrano, G. (2020). La ciberadicción en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica superior de la escuela Cicerón Robles Velásquez, 2019, *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*. 1(1), 1–18 <https://www.eumed.net/rev/caribe/2020/08/ciberadiccion.html>

Sánchez, L., Sánchez, V. & Quiñones, S. (2016). Rendimiento escolar. *Revista Electrónica Humanidades, tecnología y Ciencia*, Ejemplar, 15.

<http://revistaelectronica->

ipn.org/ResourcesFiles/Contenido/16/HUMANIDADES_16_000382.pdf

Sánchez-Alcaraz, B., Sánchez-Díaz, A., Alfonso-Asencio, M., Courel-Ibáñez, J., & Sánchez-Pay, A. (2020). Relación entre el nivel de actividad física, uso de videojuegos y rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 13(26), 64-73. <https://doi.org/10.25115/ecp.v13i26.2900>

Sánchez-Yarmas, E. M. (2021). Adicción a internet, resiliencia y rendimiento escolar en adolescentes de Pucallpa. *Revista Psicológica Herediana*, 14(1), 1-11. <https://doi.org/10.20453/rph.v14i1.4028>

Vila, M., Crespo, J. & Carmona, A. (2018). Rendimiento académico y cognitivo en el uso problemático de Internet. *Adicciones*, 30(2), 101-110. <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/844>

Zapata-Lamana, R., Ibarra-Mora, J., Henriquez-Beltrán, M., Sepúlveda-Martin, S., Martínez-González, L., & Cigarroa, I. (2021). Aumento de horas de pantalla se asocia con un bajo rendimiento escolar. *Andes pediátrica*, (AHEAD), <http://dx.doi.org/10.32641/andespediatr.v92i4.3317>

Anexos

• Formato de consentimiento informado

Investigador(a)

-He informado al(a) alumno(a) del propósito y objetivo de la aplicación del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV). Todas las preguntas que el(la) alumno(a) ha hecho le han sido contestadas de forma adecuada. Así mismo, he leído y explicado adecuadamente el consentimiento informado. Se da la posibilidad de dejar de contestar al cuestionario cuando el(la) alumno(a) lo considere.

Nombre del investigador: Sofía Beatriz, Dioses Cardoza

Fechaoctubre 2021

Acepto _____

Alumno(a)

He entendido la información que se expone en este consentimiento y me han respondido las dudas e inquietudes surgidas.

Autorización: Estoy de acuerdo o acepto participar en el presente estudio.

Para constancia,

Nombre del(a) alumno(a) _____

Fecha.....octubre del 2021

Acepto _____